GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO

PLUS

MARZEC 2011 / 03/2011

CENA: 9.99 zł (w tym 8% vat)

PS3 | X360 | PSP | Wii | DS

RAPORT
BATTLEFIELD 3
DICE IDZIE NA WOJNĘ
Z CALL OF DUTY

PIERWSZA RECENZJA
DRAGON AGE II
BIOWARE DOSTARCZYŁO?

JUŻ GRANE
PLAYSTATION EXPERIENCE 2011
GRAMY W INFAMOUS 2, SOCOM,
RESISTANCE 3 I INNE

RECENZJA
BULLETSTORM
GODZINA CHWAŁY
PEOPLE CAN FLY

Z PAMIĘTNIKA DEMONA
EKSKLUZYWNY RAPORT
THE DARKNESS II™

RAPORT
SKYRIM
THE ELDER SCROLLS
NOWEJ GENERACJI

RAPORT
CALL OF JUAREZ THE CARTEL
PLUS DEAD ISLAND: OGLĄDAMY
DWIE NOWE GRY TECHLANDU

+

NEXT GENERATION
PORTABLE, CZYLI PSP2
POD LUPĄ
FELIETONY: GRABARZ,
KRECZMAR, MARTINEZ,
QUENTIN, VON ZAY
NINTENDO 3DS
PRZEDPREMIEROWO

www.neogo.pl
9 771505 820103 03
NR 144 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PlayStation®Move wykorzystywany

ZNAJ SWOJEGO WROGA

KILLZONE®3

ICH ŚWIAT. ICH BRONIE. ICH TAKTYKI.

Aby przeżyć w świecie Helghastów musisz znać swojego wroga. Musisz go przechytrzyć, pokonać i do mistrzostwa opanować posługiwanie się jego bronią. A teraz możesz też zwiększyć precyzję swoich ruchów, wykorzystując kontroler ruchu PlayStation®Move.

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

killzone.com

PS3™

PlayStation 3

PlayStation Network

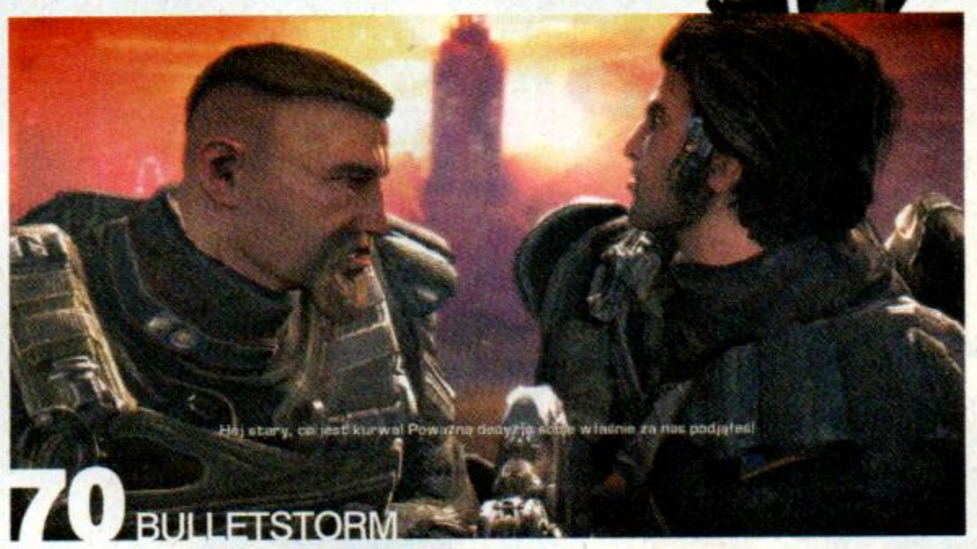
18™
www.pegi.info

PlayStation Move

Osiągnij niespotykaną precyzję dzięki kontrolerowi ruchu

SONY
make.believe

MENU // MARZEC 2011



SPECJAŁ

046> CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
Zmiana czasów, ale nie scenerii – witamy współczesny western.

050> BATTLEFIELD 3
Pierwsze spojrzenie na potencjalnego Call of Duty killera.

054> KWESTIA WYSIŁKU
Tryptyk DrMaxa kończy materiał o poziomie trudności gier w obecnych i zamierzchłych czasach.

056> THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Bethesda tam, gdzie czuje się najlepiej – to z pewnością będzie pierwszoligowy erpeg.

060> BACKTRACKING
Czyli tam i z powrotem – Sasori analizuje zjawisko.

062> THE DARKNESS II
Pierwsza prezentacja gry za nami – naoczna relacja tylko w NEOplus.

NEWSFLASH

008> NEXT GENERATION PORTABLE
Sony zaprezentowało następcę PSP.

011> VERSUS: REMAKE'I W HD
Czy mają sens? Fax vs. Mielu.

014> PLAYSTATION SUITE
Niebawem logo PlayStation pojawi się w naszych telefonach.

015> RZEŹ W ACTIVISION
Activision zamyka studia, kasuje serie Guitar Hero i Tony Hawk!

016> NINTENDO 3DS PRZEDPREMIEROWO
Reportaż z pierwszego pokazu Nintendo 3DS w Polsce.

018> WYWIAD: NINTENDO A POLSKA
Rozmawiamy z przedstawicielką firmy Stadlbauer, oficjalnego dystrybutora Nintendo w Polsce.

022> LITTLEBIGPLANET 2: INCEPCJA GIER VIDEO
Gra jest tylko początkiem? Co dzieje się w świecie LBP ponad miesiąc po premierze gry?

026> WYWIAD: TECHLAND
Obejrzeliśmy gry, zadaliśmy sporo pytań – odpowiada Paweł Kopiński z Techlandu.

029> RANDY PITCHFORD O DUKE NUKEM FOREVER
Wesoły Randy opowiada o Księciu i nie tylko.

030> GRA WSTĘPNA: TEMPLARIUSZE
W tym miesiącu naprzeciw siebie stają dwie gry traktujące o tajemniczym zakonie Templariuszy.

032> NEWSFLASH
Branżowe newsy opatrzone stosownym, bądź nie, komentarzem.

043> HORYZONT
Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć!

ZAPOWIEDZI

DEAD ISLAND >24
RATCHET & CLANK: 4 ZA JEDNEGO >28
MOTORSTORM: APOKALIPSA >33
SHADOWS OF THE DAMNED >34
SOCOM: POLSKIE SIŁY SPECJALNE >36
RESISTANCE 3 >38
iNFAMOUS 2 >40

STAŁE

042> PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA
Felieton Tomka Kreczmara.

044> ŚWIAT WEDŁUG NERDA
Felieton Quentina.

045> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

068> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

085> RETROPLUS
Stara szkoła pełną gębą. PS2! Felieton Martineza!

094> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

999: NINE HOURS NINE PERSONS NINE DOORS >76
BIONIC COMMANDO REARMED 2 >74
BULLETSTORM >70
DEAD SPACE /iPhone >83
DEVIL MAY CRY 4: REFRAIN /iPhone >83
DRAGON AGE II >78
HARD CORPS: UPRISING >74
INAZUMA ELEVEN >76
KIRBY'S EPIC YARN >69
LORD OF ARCANA >82
MARIO SPORTS MIX >77
NBA JAM /iPhone >83
STACKING >84
STOKED: BIG AIR EDITION >75

NAJLEPSZE GRY
EKSPRESOWA WYSYŁKA*

email: ultima@ultima.pl
tel: (22) 485-52-11

* wysyłka kurierska w cenie Poczty Polskiej

ULTIMA® .pl
Świat Elektronicznej Rozrywki
www.ultima.pl

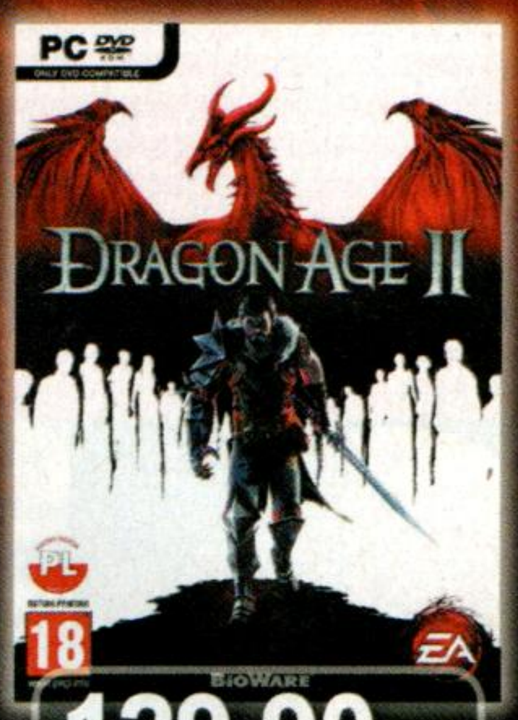
POWRÓT KRÓLA RPG

Koszulki z motywem z gry w naszej ofercie w cenie 59,90

KOD RABATOWY 10 zł
DA2R-100005F5F46B
na dowolną grę Dragon Age 2 przy zakupie na www.Ultima.pl
Kod ważny od 1.03 do 30.04.2011

199,90 zł

199,90 zł



129,90 zł

XBOX 360 LIVE GOLD ZA 50%

PRZY ZAKUPIE W SKLEPIE ULTIMA GRY LUB KONSOLI FIRMY MICROSOFT, XBOX 360 LIVE GOLD (12 MIESIĘCY) 50% TANIEJ!

NINTENDO 3DS - PREMIERA JUŻ W MARCU!

FANTASTYCZNE CENY ZESTAWÓW KONSOLA + GRA
SPIESZ SIĘ - ILOŚĆ OGRANICZONA!

dostępne w dwóch kolorach

Polska na mapie świata

300 tysięcy PS3, Nintendo w Polsce i nasi developerzy

Ależ w tej branży się dzieje! W lutym niespodziewanie Sony pokazało następcę PSP, a także zapowiedziało PlayStation Suite – nasze opinie i komentarze ekspertów znajdziecie na kolejnych stronach. Warto jednak zauważyć, że termin ogłoszenia tych nowości nie jest przypadkowy – przecież już za niecały miesiąc na rynku zadebiutuje 3DS, nowa przenośna konsola Nintendo.

Sony Computer Entertainment Polska podzieliło się także liczbami, co w dalszym ciągu jest rzadkością w naszym kraju. W Polsce nabywców znalazło już ponad 300 tysięcy PlayStation 3. To wspaniały wynik, zwłaszcza że cena PS3 w dalszym ciągu nie przekroczyła magicznej bariery tysiąca złotych. Kolejna obniżka ceny – mam nadzieję, że taka nastąpi jeszcze w tym roku – powinna zachęcić do zakupu jeszcze więcej osób. Szokującą dla niektórych informacją jest za to udział PSP w polskim rynku przenośnych konsol, który wynosi ponad 95 procent. Zdziwieni? Ja – niespecjalnie, bo czy widział ktoś w kraju nad Wisłą reklamę DSa, jakieś działania w kierunku lokalizacji, czy gry w naprawdę przystępnych cenach? Przypomnę, że nowe klasyki na PSP można kupić poniżej 40 złotych! Przed Stadlbauerem i Nintendo długa droga do tego, by osiągnąć znaczący wynik. Najlepszą okazją do powalczenia jest rychła premiera 3DSa – konsoli, która ma zrewolucjonizować przenośną rozrywkę. Nasze pierwsze wrażenia, a także rozmowę z przedstawicielką Stadlbauera znajdziecie w numerze.

Serce rośnie, gdy patrzy się na prawdziwą inwazję kreatywnej myśli z Polski. Wspaniałe recenzje dla Bulletstorma, kapitalne wyniki finansowe Sniper: Ghost Warrior i Two Worlds II, rychła premiera Wiedźmina 2, czy dynamiczny duet nowych gier Techlandu to już zdecydowanie pierwsza liga światowa. Tak trzymać, niech Polska zostanie dostrzeżona jako kraj zasłużony dla produkcji gier video!

Wracając na ziemię... Mielu w lutym poleciał do Londynu na PlayStation Experience, gdzie ogrywał sonowskie exclusive'y – między innymi inFamous, nowego Socoma i Resistance 3. Kaxi szalał w Techlandzie, oglądając Dead Island i Call of Juarez: The Cartel. Z kolei ja miałem przyjemność uczestniczyć w pierwszej prezentacji The Darkness II w Nowym Jorku. Mamy też pierwszą recenzję Dragon Age II w Polsce, wieści o Battlefield 3, podsumowanie informacji o The Elders Scrolls V: Skyrim, felietony, publicystykę, świeże recenzje. Dziękuję za ciepłe przyjęcie ostatniego numeru, bez Was nie ma nas. Zapraszam do lektury i do przeczytania za miesiąc! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
smoke & mirrors
Myślałem, że to Polacy są ksenofobami, tymczasem w Nowym Jorku po prezentacji The Darkness II jedząc obiad z zaprzyjaźnionym angielskim dziennikarzem nasłuchałem się tylu „fucking french" i „damn russkie", że chyba zmienię zdanie. Zadziwiło mnie też to, że na prezentację Nintendo 3DS wbijają się dziennikarze, dyskutujący, że najlepszą przenośną konsolą jest netbook z Falloutem. Po co tam przyszli, nie było w ichniej redakcji kogoś, kto się faktycznie konsolami jara? Ejże?

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
wiatr w łochach
Capcom żali się, że Okami nie sprzedało się, bo uwaga graczy była skupiona na nadchodzących wielkimi krokami konsolach nowej generacji. I co robi dziś mając tę wiedzę? Przygotowuje się do wydania Okamiden na DSa, gdy już za chwilę do sklepów trafi 3DS, a gracze zachwycają się NGP, Xperią, iPhone i innymi smartfonami. Czy tylko ja przeczuwam klęskę tej cudnie zapowiadającej się gry? Przysięgam, dorwę ich i sprzedam im hadoukena. Luty sponsorowały słowa: Londyn, bakteria i okno. Złamane ;)

GRZEGORZ BROL // Fax
wiosna? poproszę na wynos
W lutym odświeżyliśmy wygląd NEOgo.pl, a z Waszych komentarzy wynika, że zmiany przypadły Wam do gustu. Najpopularniejszymi tematami były polskie wersje językowe Killzone 3 i Bulletstorm. Sony kolejny raz przekonało Was do lokalizacji 2.0, a kreatywne przekleństwa People Can Fly rozbawiły do łez. Dwóch czytelników wygrało Bulletstorm w konkursie, który zorganizowaliśmy z ElectronicDreams. Były to prawdziwie epickie edycje, gdyż Leszek z ED zdobył autografy Adriana Chmielarza i jego ekipy.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
dicktits & sonofabitches Ltd.
Grą miesiąca jest bez wątpienia Bulletstorm. Dla mnie jest o wiele lepsza od Killzone 3. Może technicznie mniej imponująca, ale artystycznie o wiele bardziej żywa i kolorowa. Oczywiście decydująca jest miodność, a ja właśnie po stokroć wolę kombinowanie i kreatywne bawienie się mięsem w Bulletstorm, niż modernwarfare-'owe parcie naprzód w Killzone 3. To wciąż emocjonująca i epicka pozycja, ale nie lubię poczucia, że moim jedynym zadaniem jest uruchomienie kolejnego skryptu.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
biomiesiąc po dwakroć fajowy
Ferelden, ojczyzno moja! Ty jesteś jak zdrowie. Znaczy, podupadłaś dawno temu i wszyscy zainteresowani mają cię w głębokim poważaniu. Taa, nie minęło nawet półtora roku od mojej recenzenckiej sesji przy Dragon Age, którą to redakcyjny Xbox 360 przypłacił zapaleniem... eee... Pierścienia, a tu dwie doby z „dwójką" minęły jak z bicza strzelił. A jak wiadomo, po maratonie grania dobrze jest dać organizmowi odpocząć, grając w coś innego. W tę rolę bez pudła wcielił się Stacking. Dziękujemy ci, T. Schafer.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
welcome to Lunar Industries
Trochę niewymuszonej bezsenności w miesiącu i już człowiek zaczyna inaczej postrzegać niektóre sprawy. Szczerze polecam, FIFA o trzeciej w nocy smakuje jeszcze lepiej. Ta cisza i spokój wokół, kiedy w sąsiednich blokach nie widać już ani jednego zapalonego światła... Swoją drogą Elektronicy sukcesywnie dbają o ich dzieło – niedawny patch rozbudował Ultimate Team i uaktualnił składy. Tylko na co komu Adebayor w Realu, skoro wirtualny Higuain nie złapał jeszcze kontuzji?

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
omg dead daughter
Trailer do Dead Island odniósł niesamowity sukces – w ciągu tygodnia na YouTube zgarnął niemal trzy miliony odsłon. Brawo! Inni od razu zaczęli się pod sukces podpinać. Powstały parodie, ale również histeryczne reakcje grających ojców. Kompletna bzdura, to z ich strony też tylko sposób na promocję. Wystarczy włączyć wiadomości, żeby usłyszeć bardziej koszmarne historie. BTW, słyszeliście już, że tydzień temu Kamil-PL kupił PS3 Slim? WOOT!

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
bestia zdigitalizowana
Uważacie, że twórcom gier brakuje świeżych pomysłów, a na sklepowych półkach nie ma nic poza grami akcji bez krzty oryginalności? Polecam wybrać się w podróż po XBL/PSN. Gry, które ostatnio ukazują się w tych usługach stają się powoli obowiązkowymi zakupami i szkoda je przegapić. Ilomilo jest śliczne i pomysłowe, a Stacking wgniotło mnie w ziemię fantastycznym konceptem, kunsztowną oprawą i pomysłowym designem. Jeszcze w tym miesiącu pojawią się znakomite BG&E i Torchlight. Obowiązkowo!

Special Guest Stars: Grabarz, Martinez, Quentin, Tadeg, Tomek Kreczmar, Zooltar, Von Zay

Numer 144 // **marzec** 2011
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Marcin Sikora, Michał Szymczak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: **(22) 716 87 98** w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1 – dzień potrzebowało The Last Story, by zniknąć z półek sklepowych w Japonii. Najnowsza gra Hironobu Sakaguchiego wydana wyłącznie na Wii sprzedaje się jak świeże bułeczki. Czy jest jakiś powód, dla którego wciąż nie zdecydowano, czy ukaże się w Europie? A tak, tutaj na Wii sprzedają się tylko gry Nintendo i casualowe.

7 – procent ogółu czasu poświęcanego na granie na platformach mobilnych gracze spędzają w toalecie. Tak twierdzi Travis Boatman, gruba ryba w EA Mobile. Według niego ludzie grają głównie w domach (47 procent czasu) i w pracy (14), a nie w podróży (12 procent). A Wy gdzie będziecie doświadczać „bezokularowego" 3D?

63 – miliony wynosi łączna sprzedaż wszystkich części Gran Turismo. GT5 na razie trafiło do prawie 6,5 miliona posiadaczy PS3, czyli jest najlepiej sprzedającym się exclusivem na tę konsolę. Od premiery minęły dopiero trzy miesiące, więc w takim tempie ma szansę dogonić poprzednie części. Czy uda się przebić wynik GT3? Na poziomie 15 milionów dziś sprzedają się tylko CoDy, Pokemony i Mario Kart.

131 – tysięcy razy wyświetlono scenę kąpieli pod prysznicem z The 3rd Birthday. Jak widać, wirtualna golizna cieszy się sporą popularnością wśród graczy, o czym dyskutujemy w FAQ. Ale i tak wolimy zombie. Zwiastun Dead Island wyświetlono 2809985 razy (stan na 23 lutego). Gratulacje dla Techlandu.

520 – funtów bez jednego pensa będzie kosztował telefon Sony Ericsson Xperia Play, znany również jako telefon PlayStation. To cena nieoficjalna, ustalona przez jeden z brytyjskich sklepów. 520 funtów, to ponad 2400 złotych. Prawie tyle co „japko"? Chyba jednak poczekamy na NGP.

BULLETSTORM.COM

BULLETSTORM

„To może być największy, polski hit
od czasów „Bogurodzicy" pod Grunwaldem!"
CD-Action

JUŻ W SPRZEDAŻY

18 www.pegi.info

Games for Windows LIVE

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

POLSKA WERSJA PL NAPISY

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD, PLAYSTATION®3 I XBOX 360™.

© 2011 People Can Fly Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. People Can Fly i logo People Can Fly, Bulletstorm oraz logo Bulletstorm są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi People Can Fly w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. Epic, Epic Games, Unreal oraz logo Powered by Unreal i Epic games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Epic Games, Inc. w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. „PlayStation", „PS3", PS3 i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Windows, Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. "Games for Windows" i logo Windows Start button są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

NEWSFLASH

WOJNA DOPIERO SIĘ ZACZYNA

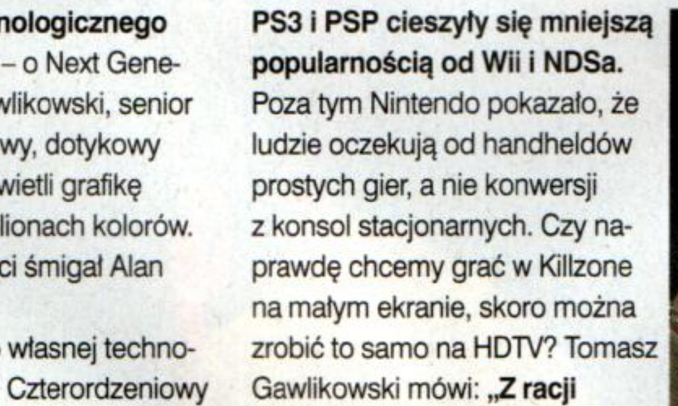
PSP 2 to Next Generation Portable

27 stycznia w Tokio Sony zaprezentowało następcę PlayStation Portable. Moc „przenośnego PS3" robi wrażenie, ale czy NGP ma szansę podbić rynek?

Jest czym się zachwycać. **„Z technologicznego punktu widzenia to małe cudo"** – o Next Generation Portable mówi Tomasz Gawlikowski, senior brand manager w Techlandzie. Pięciocalowy, dotykowy ekran wykonany w technologii OLED wyświetli grafikę w rozdzielczości 960x544 pikseli i w 16 milionach kolorów. To oszukane HD, ale w takiej rozdzielczości śmigał Alan Wake na Xboksie 360!

NGP będzie potężne. Sony nie tworzyło własnej technologii, a skorzystało z gotowych rozwiązań. Czterordzeniowy procesor ARM CortexTM-A9 jest ośmiokrotnie potężniejszy od A8 znajdującego się w iPadach oraz iPhone 4. Podobny chip graficzny PowerVR SGX 543 MP4 jest osiem razy potężniejszy od modelu 535 znajdującego się w sprzętach Apple (ciekawostka: to właśnie chip PowerVR napędzał Dreamcasta). W NGP będzie dwa razy więcej RAMu niż w iPadzie i będą to kości od czterech do sześciu razy szybsze.

Przełóżmy to na zrozumiały język. Dobrze poinformowane źródła twierdzą, że moc sprzętu pozwoli na konwersję Wipeouta HD z PS3 bez utraty jakości. Oznacza to animację na poziomie 60 klatek na sekundę i jakość grafiki z PlayStation 3. Ale nie musimy wierzyć na słowo anonimowym developerom, bo cuda pokazano na konferencji Sony poświęconej NGP. Yun Takeuchi z Capcom zademonstrował intro Lost Planet 2 liczone w czasie rzeczywistym na NGP, Hideo Kojima zaprezentował scenkę z Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots śmigającą w 20 klatkach, również liczoną w real-time, a Shuhei Yoshida, szef SCE Worldwide Studios grał w zupełnie nowe Uncharted.



Można wytknąć Sony, że tak potężny sprzęt musi być drogi, a wysokie ceny sprawiły, że PS3 i PSP cieszyły się mniejszą popularnością od Wii i NDSa. Poza tym Nintendo pokazało, że ludzie oczekują od handheldów prostych gier, a nie konwersji z konsol stacjonarnych. Czy naprawdę chcemy grać w Killzone na małym ekranie, skoro można zrobić to samo na HDTV? Tomasz Gawlikowski mówi: **„Z racji wielkości te małe cuda nigdy nie będą dostarczały takich wrażeń, jak konsola podłączona do telewizora HD. To jak porównanie kina i zestawu kina domowego – jedno i drugie ma swoje zalety i nie wyklucza się nawzajem, niemniej dobry film w kinie to zupełnie inna jakość".**

Warto zatrzymać się w tym miejscu i przyjrzeć się sprzedaży gier na PSP, które trafiło do ponad 66 milionów osób na całym świecie. Cokolwiek o nim mówić, na pewno nie była to „porażka". Czy naprawdę jego posiadacze nie mieli w co grać lub nie byli zainteresowani zakupem gier rodem z konsol stacjonarnych? GTA Liberty City Stories i Vice City Stories sprzedały się w 10 milionach egzemplarzy. Monster Hunter 3 i Freedom Unite kupiło ponad 9 milionów osób, głównie Japończycy. Daxter i Ratchet & Clank: Rozmiar Ma Znaczenie przekroczyły próg 3 milionów sprzedanych kopii. Chains of Olympus i Crisis Core – 2,5; NFS: Most Wanted, Tekken, MoH: Heroes – 2; Dissidia, Gran Turismo, MGS: Peace Walker, Kingdom Hearts: Birth By Sleep – 1,5. Gry „stacjonarne" cieszyły się na PSP dużą popularnością. Casualowych nie brakowało (choćby Locoroco czy Invizimals), a jednak nie znalazły się w pięćdziesiątce najpopularniejszych tytułów.

Te wyniki bledną przy sprzedaży gier na NDS. New Super Mario Bros. – 25 milionów; Nintendogs – 24; Brain Age – prawie 20; Pokemon Diamond/Pearl – 18. Bestsellery to jednak głównie gry Nintendo (kilka Segi i Ubisoftu), a casualowe popierdółki EA, Warnera, czy THQ dobijały głównie do miliona-dwóch. Oczywiście są tańsze w produkcji, ale nie o to chodzi. Generalnie Sony cierpi z powodu braku marek równie mocnych co Mario, Pokemony czy Nintendogs, ale sam pomysł stworzenia konsoli przenośnej, na której ukazują się core'owe gry nie był zły, bo są na nią chętni. Teraz, kierując do graczy urządzenie, które jako jedyne na rynku – dzięki dwóm analogom – pozwoli na precyzyjne sterowanie, Sony znajduje dla NGP niszę na bardzo zatłoczonym rynku urządzeń przenośnych. **„Ja w ogóle uważam, że analogowe gałki to główna zaleta NGP"** – potwierdza tę teorię Adrian Chmielarz, dyrektor kreatywny w People Can Fly, którego poprosiliśmy o komentarz.

Dobrze poinformowane źródła twierdzą, że moc sprzętu pozwoli na konwersję Wipeouta HD z PS3 bez utraty jakości. Oznacza to animację na poziomie 60 klatek na sekundę i jakość grafiki z PlayStation 3

Next Generation Portable wydaje się potężne, ale za około dwa lata mogą dogonić je smartfony i tablety. Technologia przenośnych urządzeń rozwija się dziś równie szybko, jak pecetowa. Na lutowym Mobile World Congress 2011, który odbył się w Barcelonie, Nvidia pokazała CPU oznaczony kodową nazwą Kal-El (Tegra

Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy (PSP) będzie ostatnią grą z tej serii... Dead Space 2 sprzedaje się świetnie, a szef EA wspomniał o Dead Space 3

APARAT Z PRZODU
Przedni aparat cyfrowy znajdzie się tuż nad przyciskami geometrycznymi, podobno mniejszymi od tych zastosowanych w PSP. Przyciski Start i Select zostaną umieszczone pod prawym analogiem, a Home/PS – pod lewym. Gdzieś tu jeszcze będzie mikrofon.

EKRAN DOTYKOWY
PSP miało ekran wielkości 4,2 cala, PSP go mniejszy – 3,8 cala. NGP pochwali się większym, bo pięciocalowym, a do tego dotykowym, wykonanym w technologii OLED (TFT w PSP). Rozdzielczość to 960x544 pikseli (480x272 w przypadku PSP).

DRUGI ANALOG!
Sony spełnia prośby i groźby graczy – NGP będzie wyposażone w dwie gałki analogowe. Gałki, nie grzybki w stylu tego z PSP. Analogi umieszczone będą tak jak na DualShocku, a nie asymetrycznie jak w przypadku pada do Xboxa 360.

DWA APARATY
O jednym, umieszczonym z przodu, już wiecie. Drugi znajdzie się z tyłu, tuż nad panelem dotykowym. Sony nie powiedziało nic na ich temat, nie wiadomo jaka będzie ich rozdzielczość. Oby nie 0.3 megapiksela jak w przypadku 3DS.

TYLNY PANEL
Touchpad znajdujący się na tyle obudowy będzie tej samej wielkości co ekran dotykowy – oba superczułe, dzięki czemu do grania nie będzie potrzebny stylus. To właśnie tylny panel zablokuje dostęp do baterii. Zabezpieczenie przed piratami?

GNIAZDO NA KARTĘ
To prawdopodobnie slot na flashowe karty, na których będą ukazywały się gry. Sony opracowuje nowy format, co ma zapobiec piractwu. NGP podobno wyposażone zostanie w drugie gniazdo na karty pamięci – jakie dane na nich zapiszemy? Jeszcze nie wiadomo.

3) – czterordzeniowy, opracowany na bazie Cortex-A9 (ten sam co w NGP), potrafiący wyświetlić grafikę w rozdzielczości 2560x1600 pikseli!

Nie należy spodziewać się, że Sony pójdzie śladem m.in. Apple i wprowadzi za rok czy dwa mocniejszą wersję NGP, bo spowodowałoby to zamieszanie związane np. z brakiem kompatybliności nowych gier ze starszymi modelami konsolki. Ale czy jest powód do niepokoju? Konsole HD szybko zostały prześcignięte przez pecety, a wciąż są numerem jeden jeśli chodzi o platformy do grania. Jeśli liczyłaby się głównie moc handheldów, Nintendo mogłoby od razu spakować manatki, bo 3DS należałoby uznać za sprzęt przestarzały np. przy mocarnym smarftonie LG Optimus 3D, wyświetlającym obraz w 3D.

„Na pewno rynek konsol na tym traci (na popularności smartfonów – red.)" – mówi Wojtek Wronowski, producent w Gamelion. **„Ale nie oszukujmy się – konsolowcy są i zawsze będą. Wygodne sterowanie, większa moc obliczeniowa, wsparcie ze strony wydawcy, certyfikacje – wszystko to jeszcze przemawia za konsolami. Gry mają lepszą jakość, są ładniejsze, bardziej rozbudowane. Hmm... Bardzo podobnie pisał kiedyś pewien redaktor w Secret Service, że rynek gier na PC umiera pod wpływem konsol"** – dodaje żartobliwie. Podobnego zdania jest Krzysztof Kajdasz, senior programmer w Vivid Games: **„Choć to się powoli zmienia, tytuły AAA jeszcze przez jakiś czas będą domeną przenośnych konsol. Nie można zapominać, że przenośne konsole oferują wygodniejszy model sterowania dla gier zręcznościowych. Zapalony gracz, przyzwyczajony do gałek z niechęcią będzie patrzył na sterowanie oparte wyłącznie na ekranie dotykowym"**.

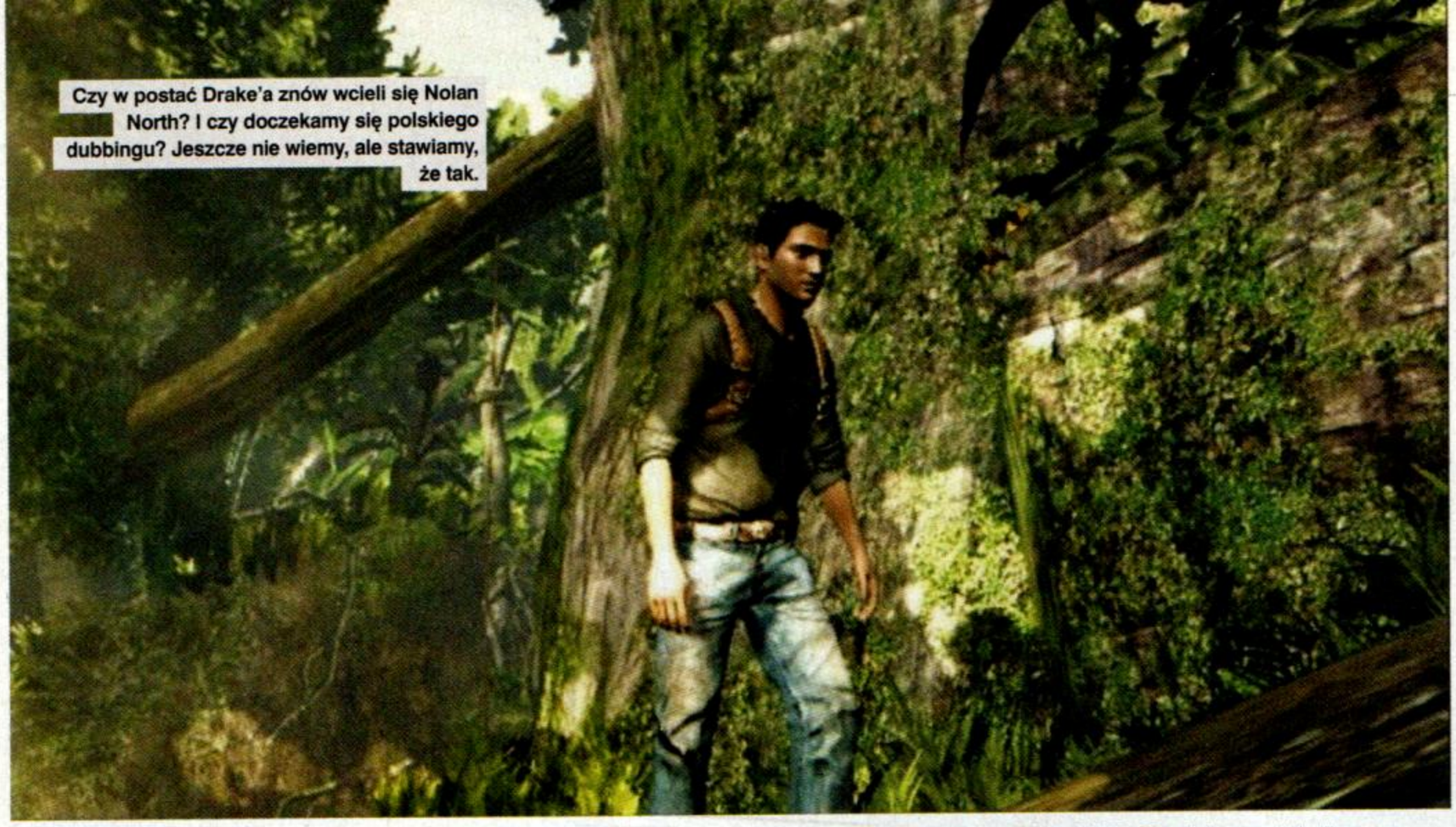
Sony cierpi z powodu braku marek równie mocnych co Mario, Pokemony czy Nintendogs, ale sam pomysł stworzenia konsoli przenośnej, na której ukazują się core'owe gry nie był zły, bo są na nią chętni

Sony nie musi dziś martwić się wyścigiem technologicznym. Ważne, że przez dobre dwa lata tylko na NGP będą ukazywały się gry jakości „prawie PS3", a o żadnym innym urządzeniu Mark Rein z Epic nie powie, że **„jest idealne, by stworzyć na nie grę gearsopodobną"**. Gracze mieliby tego nie łyknąć?

Obecnie ludzie chcą mieć jedno urządzenie potrafiące zrobić wszystko. NGP po pierwsze nie będzie telefonem, więc trzeba będzie nosić przy sobie dwa urządzenia – do grania i do dzwonienia; po drugie raczej nie włożymy go do kieszeni. Wymiary konsolki to 182x18.6x83.5 mm, czyli jest większa nawet od PSP. Nie przebija go wagowo, co jest

Rozmiar ma znaczenie?
NGP będzie największą konsolą przenośną

Saber Interactive pracują nad grą Battle: Los Angeles na podstawie filmu (Inwazja: Bitwa o Los Angeles), który wejdzie do naszych kin 18 marca



Czy w postać Drake'a znów wcieli się Nolan North? I czy doczekamy się polskiego dubbingu? Jeszcze nie wiemy, ale stawiamy, że tak.

Gry w produkcji
Bo to one są przecież najważniejsze

Ponad 80 developerów, w tym aż 48 z Japonii, tworzy gry na NGP. Brakuje Bethesdy. W produkcji znajdują się Call of Duty, Dynasty Warriors, Hot Shots Golf, Dungeon Defenders od Epic, LittleBigPlanet, Lost Planet 2, Monster Hunter 3rd, Yakuza, a Kojima bez powodu nie pokazywałby scenki z MGS4. Sporo gier przygotowuje Sony. Gravity Daze wygląda jak komiksowa platformówka, w której ważną rolę odegra grawitacja. Hustle King to bilard, a Reality Fighters to mordobicie; będzie też logiczna gra Smart As wykorzystująca żyroskop oraz logiczny Broken dla odmiany wykorzystujący ekran dotykowy. Z kolei Little Deviants skorzysta i z ekranu i z tylnego panelu.
Wipeout ma wyglądać jak na PS3 i da się sterować poruszając konsolką. Nowe Resistance tworzy ekipa Nihilistic Software i będzie to FPS, a nie TPP jak Resistance: Retribution na PSP. Z kolei twórcy Retribution, czyli Sony Bend, opracowują pod czujnym okiem Naughty Dog nowe przygody Nathana Drake'a. Żyroskop zostanie wykorzystany przy celowaniu ze snajperki, a stukając w ekran zachęcimy Drake'a do strącenia zbirów w przepaść lub do przeskoczenia z jednej półki skalnej na drugą. Poruszając palcami po touchpadzie sprawimy, że Nate wejdzie lub zejdzie po linie. Za Killzone odpowiada Sony Cambridge Studio, wspierane przez Guerrilla Games. Ta ekipa ma na koncie udane LittleBigPlanet na PSP.
A co z polskimi grami? *„To jest biznes, po prostu. Konsola będzie popularna i będzie się na nią opłacało robić gry? To będziemy robić"* – mówi Adrian Chmielarz. Czyli PCF na razie czeka. Tak samo Techland: *„Handheldy są tak samo interesującymi platformami do tworzenia gier jak inne konsole. Oczywiście mają swoje ograniczenia, ale nikt nie powinien sądzić, że nie można ich używać do grania. Koniec końców liczy się fun z gry, a nie platforma, która ją dostarcza. Aktualnie jednak nie zajmujemy się tworzeniem gier na NGP"* – mówi Tomasz Gawlikowski.

zasługą braku napędu UMD. To także powód, dlaczego bateria będzie trzymała przez 4-5 godzin – tyle samo, co w przypadku 3DSa – nawet pomimo większej mocy sprzętu i większego ekranu. Niestety, podobnie jak w iPhone, nie będzie można wyjąć baterii, więc jeśli padnie na amen, pozostanie oddać NGP do serwisu.

Gry kupimy przez PSN lub na flashowych kartach pamięci. To nowy format, a Sony będzie w przyszłości zwiększać pojemność, by nigdy nie brakowało miejsca dla gier i save'ów. Nie wiemy nic o zabezpieczeniach konsolki. Piractwo było największy problem PSP, bo nie dało się zarobić na grach wydawanych na to urządzenie. Innym dużym problemem był brak zainteresowania i wsparcia dla sprzętu ze strony Sony. Zapowiedź Uncharted, Resistance i Killzone jest sygnałem, że ten błąd nie zostanie znów popełniony, a Yakuza, MGS4, czy Lost Planet 2 to wiadomość od firm dla graczy: „NGP to fajna maszynka, którą warto wspierać, czyli – nie zabraknie na nią gier".

Sony może liczyć na hardcore'owców, ale prawdziwym wyzwaniem będzie sprzedać ją graczom niedzielnym. Wyjaśnia to Tomasz Strzelczyk, senior gamer designer z Vivid Games: **„Gracz, szczególnie okazjonalny, ma do wyboru kupić grę za 2-6 dolarów na smartfon, który i tak musi mieć, żeby dzwonić, wysyłać SMSy itp.; lub kupić dodatkowo konsolę – kosztującą tyle samo co smartfon – i wydać 20-30 dolarów za grę. Wybór jest chyba jasny?"**. Byłby, gdyby Sony przespało temat. Na NGP nie zabraknie tanich gier, czego dowodem pełna kompatybilność z PlayStation Suite, o której szerzej pisze Fax. Wszystkie gry tworzone na Androida trafią nie tylko do posiadaczy telefonów, ale także do właścicieli NGP. Konsolka dostanie ogromny zastrzyk tanich gier dla graczy niedzielnych. Możliwe będzie również uruchomienie tytułów z PS One, a spodziewamy się, że w przyszłości również z PS2. Przy tej mocy handhelda byłoby to możliwe. A gry z pierwszego PlayStation od dawna można kupić z PS Store i grać w nie na PSP, więc to żadna nowość. NGP będzie też kompatybilne wstecz, a Sony pracuje z firmami third-party nad konwersją ich gier z UMD na karty flash i PSN.

Dodatkowo konsolka zostanie wyposażona we wszystko, czego twórca casualowych gier może potrzebować: ekran dotykowy, touchpad z tyłu obudowy, żyroskop, aparaty z przodu i z tyłu konsolki oraz mikrofon. Japoński gigant zachęca developerów, by nie konwertowali gier z PS3, tylko starali się wykorzystać unikalne możliwości urządzenia. Hideo Kojima przy okazji przenośnych MGSów pokazał, jak dostosować „stacjonarną" grę do potrzeb przenośnego grania. Masowanie touchpada podczas wspinaczki po linie w Uncharted, czy dotykanie postaci w Hot Shots Golf, by zwrócić na siebie jej uwagę (pomacha do gracza) to drobiazgi, ale może z czasem developerzy wpadną na lepsze pomysły. Na razie proszą Sony, by gry z PS3 i NGP mogły korzystać z tego samego save'a. Pozwoliłoby to zrealizować pomysły, o których słyszeliśmy już przy zapowiedzi PSP – np. mieliśmy zapisać stan gry z Pro Evo na konsoli stacjonarnej i kontynuować rozgrywki ligowe na PSP. Wtedy może było to marzenie ściętej głowy, ale dzisiaj jest jak najbardziej realne. **„W tej chwili na fali jest konwergencja, np. prequele do Dead Space 2 to komiks, film, ale i gra na iPada/iPhone, i jeszcze inna gra na Xbox Live/PSN"** – tłumaczy Adrian Chmielarz. **„Fajnie byłoby kiedyś coś takiego zrobić z Bulletstormem. Myślę, że wirtualny kop w dupę stojącemu daleko od nas przeciwnikowi, wykonany za pomocą pstryknięcia w spodnią część NGP byłby całkiem pro".**

Łączenie gier konsolowych i przenośnych czy wręcz konwersje były do tej pory trudne z powodów technicznych, a ponadto wiązały się z wysokimi kosztami. Moc NGP rozwiąże pierwszy problem, a drugi rozwiązało Sony słuchając developerów i tworząc przyjazne środowisko dla programistów.

Rynek urządzeń przenośnych zmienił się od czasu premiery PSP i NDSa nie do poznania. Wtedy nie znaliśmy pojęcia smarfton, a dziś Sony robi wszystko, by NGP było jak najlepsze urządzenia tego typu. Dotyczy to choćby interfejsu użytkownika. Stare XMB zostało zastąpione nowym LiveArea. Wyobraźcie sobie kilka ekranów z ikonkami, które przewijamy mażąc palcem po ekranie. Na pulpicie znajdą się ikony gier, informacji o trofeach, listy przyjaciół, przeglądarki. W dowolnym momencie da się przerwać zabawę i wyskoczyć do LiveArea, a do gry można będzie wrócić w każdej chwili i kontynuować zabawę – tak jak na iPhone.

Po dotknięciu ikony gry zobaczymy jej kartę – oprócz możliwości rozpoczęcia zabawy, będzie można poczytać newsy, wskoczyć do PS Store, by kupić dodatki, albo zobaczyć, jak radzą sobie znajomi. Da się skomentować i ocenić ich osiągnięcia – zupełnie jak na portalu społecznościowym. NGP będzie stale połączone z siecią dzięki 3G i Wi-Fi, choć Sony zamierza wypuścić również tańszą wersję NGP z samym Wi-Fi.

W LiveArea znajdzie się ikonka podpisana Near. To usługa wykorzystująca GPS konsoli. Prześledzi gdzie porusza się gracz, sprawdzi, czy w pobliżu są inni posiadacze NGP, wyświetli ich avatary i poda ich PSN ID oraz informacje o trofeach i posiadanych grach. Ten „Wielki Brat" poinformuje, gdzie znajdują się znajomi i w co grają. Jeśli znamy tę grę, możemy ją ocenić, a jeśli nie – szybko wskoczyć do PS Store i ją kupić. Można będzie nawet zobaczyć, jakie tytuły cieszą się największą popularnością w danym miejscu. Ta funkcja niewątpliwie podbije serca Japończyków, ale czy przyjmie się na Zachodzie?

Urządzenie przez co najmniej dwa, a może nawet trzy lata będzie imponowało mocą. Na tę chwilę można powiedzieć, że to kawał świetnej maszynki dla graczy

Sony dostosowuje się do wymogów rynku i NGP będzie miało wszystko, co smarfton mieć powinien, za wyjątkiem możliwości dzwonienia i wyjścia AV pozwalającego podłączyć ją do telewizora. Urządzenie przez co najmniej dwa, a może nawet trzy lata będzie imponowało mocą. Na tę chwilę można powiedzieć, że to kawał świetnej maszynki dla graczy. Ciężko jednak wyrokować o przyszłości. Najlepiej podsumowuje to Adrian Chmielarz: **„Wbrew pozorom, technologia nikogo nie podnieca. Wszyscy teraz robią fajne dotykowe ekrany i fajne mocne procesory. Ważniejsze są rzeczy dookoła: ile będą kosztowały gry i jak będą dystrybuowane? Czy będzie jakiś nowy lepszy PSN? Na ile bateria styka?".** Na część pytań już znamy odpowiedzi, na inne musimy poczekać. Sony obiecuje, że NGP nie będzie bardzo drogie, ale patrząc na cenę 3DSa (999 zł), nie spodziewamy się, by Sony udało się zejść do poziomu tysiąca złotych. Na zachodzie to nie problem, bo ludzie masowo kupują drogiego Kinecta oraz iPada za 500 dolarów. Jeśli Sony da radę jednocześnie wspierać równie mocno PS3 i NGP, i nie zabraknie fajnych gier oraz ciekawych aplikacji, urządzenie powinno odnieść sukces. //**Mielu**

22 lutego czytelnik Kamil-PL kupił PS3... Topware potwierdza, że kolejna część Two Worlds ukaże się w 2012 roku... Telltale dłubią nad King's Quest

Dobry remake nie jest zły?

Czy warto wydawać pieniądze na remake'i starych gier w HD?

NIE **Poprzednia generacja konsol nie pozwala o sobie zapomnieć. Nowe opakowanie, dopisek HD i z powrotem do sklepów. //Fax**

Wystarczy przypomnieć takie cuda jak Capcom Classics Collection i Capcom Classics Collection Remixed, by zrozumieć, jak producenci uwielbiają zarabiać dwa albo nawet trzy razy na tym samym. Wspomniane tu kolekcje dotyczą zamierzchłych czasów, a my jesteśmy zalewani zapowiedziami tytułów z poprzedniej generacji. Wszystko zaczęło się od zestawu God of War. Konkurencja szybko zwietrzyła interes i obrodziło kolejnymi kolekcjami. Tomb Raider, Prince of Persia, Splinter Cell, czy The Sly stały się faktem, a wśród plotek znajdziemy takie pudelki jak Devil May Cry, czy Metal Gear Solid. I fajnie; nie wszyscy grali, nie wszyscy mieli po trzy konsole albo czas, ale czy warto teraz zagrać w klasyki w HD? Może i na konsolach to nowość, ale w czym problem, by za kilkanaście złotych kupić składanki na pecety? Że to niegodne prawdziwego gracza konsolowego? A godne jest wyciąganie kasy na starocie, w których podciąga się jedynie rozdzielczość? Próbowałem grać w Prince of Persia Collection, ale bajeczne niegdyś przygody Księcia zamieniły się w koszmar. Widać wszystkie błędy, niedociągnięcia i łączenia tekstur. Akurat w przypadku PoPa dobre jest to, że wydawca miał trylogię, ale już w przypadku serii Tomb Raider wypadałoby wydać więcej gier. Nie opłaca się sprzedawać pełnego pakietu, który można wcisnąć z okazji np. dwudziestolecia. I tutaj nie ma mowy, by zadowolić fanów. Ja chciałbym pierwsze trzy, ktoś drugą, czwartą i siódmą. Nie można wszystkim dogodzić, ale można co roku wydawać kompilacje.

Zjawisko nie dotyczy tylko i wyłącznie zestawów, bo wystarczy przywołać Beyond Good & Evil. I znowu; na horyzoncie majaczy kontynuacja, więc warto przypomnieć o oryginale, a ja się zastanawiam, czemu nikt nie zapowiada poprawionej pracy kamery i sterowania? Nie, będzie to stara gra w HD. Cieszcie się i płaćcie za średniowieczną technologię wyświetlaną na najnowocześniejszych telewizorach. To jak podniecanie się zdobywaniem wieży i serca (akurat rycerzom chodziło o coś innego) uwięzionej w niej księżniczki i zapominanie, że w tych czasach nie było łazienek z bieżącą wodą. Jeżeli mam wydać pieniądze na remake w HD, to owszem, sypnę groszem na XBLA i PSN, ale dajcie mi tak odświeżone gry jak Oddworld: Stranger's Wrath. Just Add Water od razu powiedzieli, że ich cudo będzie działać w 720p, ale pokazali stare i nowe modele postaci. Różnica? Siedemnaście tysięcy poligonów, czyli siedem razy więcej niż na pierwszego Xboxa. Do tego zremasterowane dialogi oraz wsparcie dla PlayStation Move. I teraz poproszę informację od Ubisoftu. Ile nowych wielokątów dostał perski Książę? ■

TAK **Odświeżanie starych gier to świetna okazja, by wreszcie zarobiły. Może ktoś w końcu kupi ICO i BG&E. //Mielu**

Zacznijmy od tego, że remake'i to co innego niż kolekcje (jak God of War), czy stare gry z odświeżoną grafiką (Beyond Good & Evil). Remake'iem jest Conker: Live & Reloaded, w którym w stosunku do oryginału zmieniono grafikę, dołożono multiplayer, pozmieniano dialogi. Przeprojektowywanie rozgrywki i poziomów, to niemal tworzenie gry na nowo, czyli inwestycje. Odświeżanie starych tytułów, czy przygotowywanie kolekcji polega zaś tylko na podbiciu grafiki, poprawieniu animacji, by nie zdarzały się czkawki.

Dlaczego jedne gry doczekują się remake'ów, a inne tylko liftingu? Może chodzi o kwestię techniczną – (nie)możliwość przekonwertowania gry ze starej platformy (N64) na nową (pierwszy Xbox). Może chodzi o to, że jedna gra „gameplayowo" (tfu!) nie spełnia obecnych standardów i trzeba ją poprawić, a innym wystarczy podkręcić grafikę, by nie wydawały się „przestarzałe". Co chciałbyś poprawić w ICO i Shadow of the Colossus? Ustabilizować liczbę klatek animacji i gitara, oba tytuły są wciąż świeże. A co złego jest w trylogii Prince of Persia? Akrobacje wykonuje się instynktownie, elementy platformowe nie nudzą. Jasne, kuleje sztuczna inteligencja, ale chodziło tylko o to, by nowi gracze albo ci, którzy te kilka lat temu byli za młodzi, by poznać przygody Księcia, mogli dzisiaj zagrać. Poznać historię gier, docenić klasykę i to wszystko w niezłej cenie. Dodatkowo kupujący często może zdecydować czy chce wersję pudełkową, czy tylko nabyć jeden tytuł z kolekcji w cyfrowej dystrybucji. Opcji jest sporo. Mówisz, że mogłem zagrać za piętnastaka na pececie? Że mogę sobie kupić sporo staroci przez Steama? W przypadku BG&E tak, ale co z grami konsolowymi jak God of War 1 i 2, Devil May Cry 1 i 2, czy przygodami Sly'a? Pokaż mi wersje pecetowe... Nawet nie muszę używać argumentu o wygodzie grania przed telewizorem i instalacjach. Wspomnę za to o możliwości zdobycia trofeów, czy aczików. Wiele ludzi to lubi i teraz mają okazję nadrobić stare tytuły i jeszcze przedłużyć sobie e-wiadomo co.

Dla mnie jest jeden kluczowy argument przemawiający za starociami w HD. Może ktoś w końcu kupi niszowe gry jak BG&E, ICO i Shadow of the Colossus, dziś, gdy stały się kultowe. A jeśli tak się stanie, będzie to dla wydawców sygnał, że marki są wciąż żywe i można inwestować w kontynuacje. Nie mam wątpliwości, że Ubisoft wydaje przygody Jade, by sprawdzić, czy jest sens dawać zielone światło sequelowi. A dla graczy to okazja, by udowodnić, że chcą takich gier i są gotowi je kupować. Gdyby Sega wydała odświeżone Shenmue, kupiłbym dziesięć kopii, byle przekonać ich do stworzenia trzeciej części. Lan-Di wreszcie musi dostać wpiernicz! ■

TRAILER ZONE trzy najlepsze zwiastuny gier w tym miesiącu

DEAD ISLAND // Techland

Już prawie zapomniany projekt Techlandu Dead Island ożył za sprawą filmu, który wyświetlono już ponad 2,5 miliona razy na Youtube. Historia rodziny, której wakacje na rajskiej wyspie zamieniają się w prawdziwy koszmar wstrząsnęła graczami. Nastrojowa muzyka, niewiarygodna brutalność i doskonały montaż. Akcja się cofa i wygląda to tak, jakby rodzice oddawali córkę zombiakom na pożarcie. Efekt jest piorunujący.

L.A. NOIRE // Team Bondi

Wielokrotnie pisaliśmy na łamach NEOplus o technologii napędzającej L.A. Noire, ale w końcu mogliśmy zobaczyć ją w ruchu. Efekt? Gracze zaczęli masowo składać zamówienia przedpremierowe. Niewiarygodna mimika twarzy, dzięki której bohaterowie wyglądają jak ludzie a nie kukły, zapowiedź wciągającej fabuły i fantastyczny klimat lat 50. wystarczyły, by wpisać L.A. Noire na listę pozycji obowiązkowych.

CRYSIS 2 //Crytek

Nie pierwszy raz oglądamy zrujnowane miasta, ostatnio choćby w Enslaved, ale Crysis 2 podnosi poprzeczkę. Statua Wolności leży w gruzach, tsunami zalewa Nowy Jork, sypią się majestatyczne wieżowce, a kosmici urządzają sobie krwawą balangę na ruinach metropolii. Bad Company przyzwyczaił nas do orgii destrukcji, ale klimaty SF pozwalają twórcom na o wiele większą i bardziej spektakularną rozwałkę.

Sniper: Ghost Warrior to kolejna polska gra, która osiągnęła wynik ponad miliona sprzedanych egzemplarzy. Wersja na PS3 ukaże się lada dzień

BĄDŹ SILNY

CIĘŻKI PANCERZ DO OCHRONY PRZED OSTRZAŁEM
I OGROMNA SIŁA DO RZUCANIA SAMOCHODAMI I WROGAMI.

BĄDŹ SZYBKI

BIEGAJ, SKACZ, ŁAP, ŚLIZGAJ SIĘ I STRZELAJ
Z NIESAMOWITĄ ZWINNOŚCIĄ I SZYBKOŚCIĄ.

BĄDŹ NIEWIDZIALNY

PRZEWIDUJ TAKTYCZNE POSUNIĘCIA PRZECIWNIKÓW
I ATAKUJ Z UKRYCIA ZE ŚMIERTELNĄ SKUTECZNOŚCIĄ.

Polska wersja gry w gwiazdorskiej obsadzie audio.

16+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL DUBBING

Gra w polskiej
wersji językowej na PC DVD,
PLAYSTATION®3 i Xbox 360™.

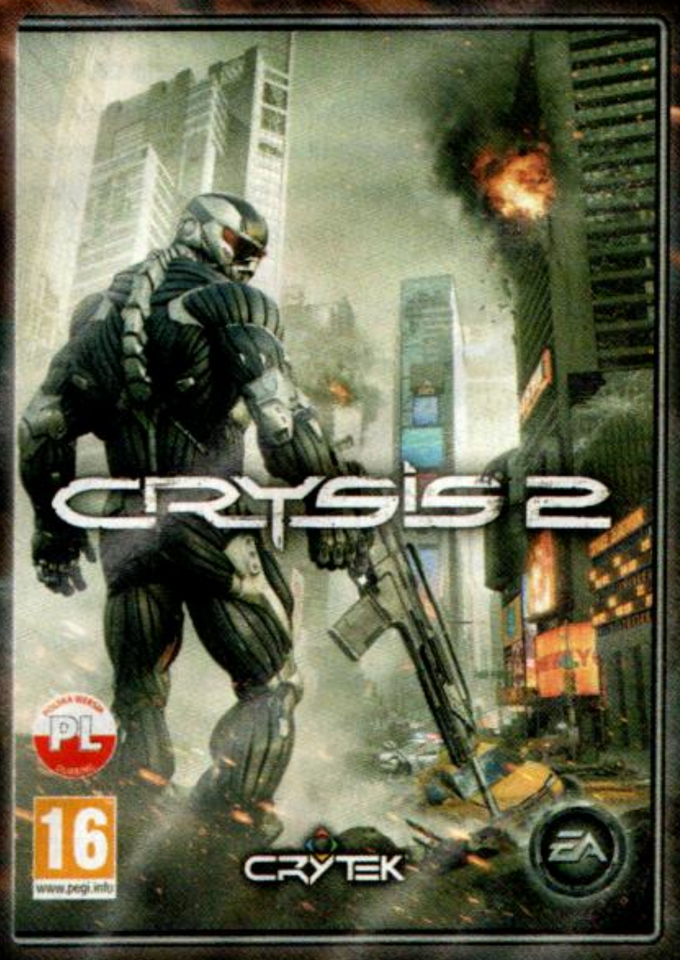
© 2010 Crytek GmbH. Wszystkie prawa zastrzeżone. Crytek, Crysis i CryENGINE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Crytek GmbH w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. „PlayStation", „PS3" i „PS3" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Nowy Jork, 2023 rok. Obcy przybywają
z zamiarem zniszczenia całej ludzkiej rasy.
Aby zwyciężyć musisz być silny, szybki i nieuchwytny.

CRYSIS® 2

BĄDŹ BRONIĄ

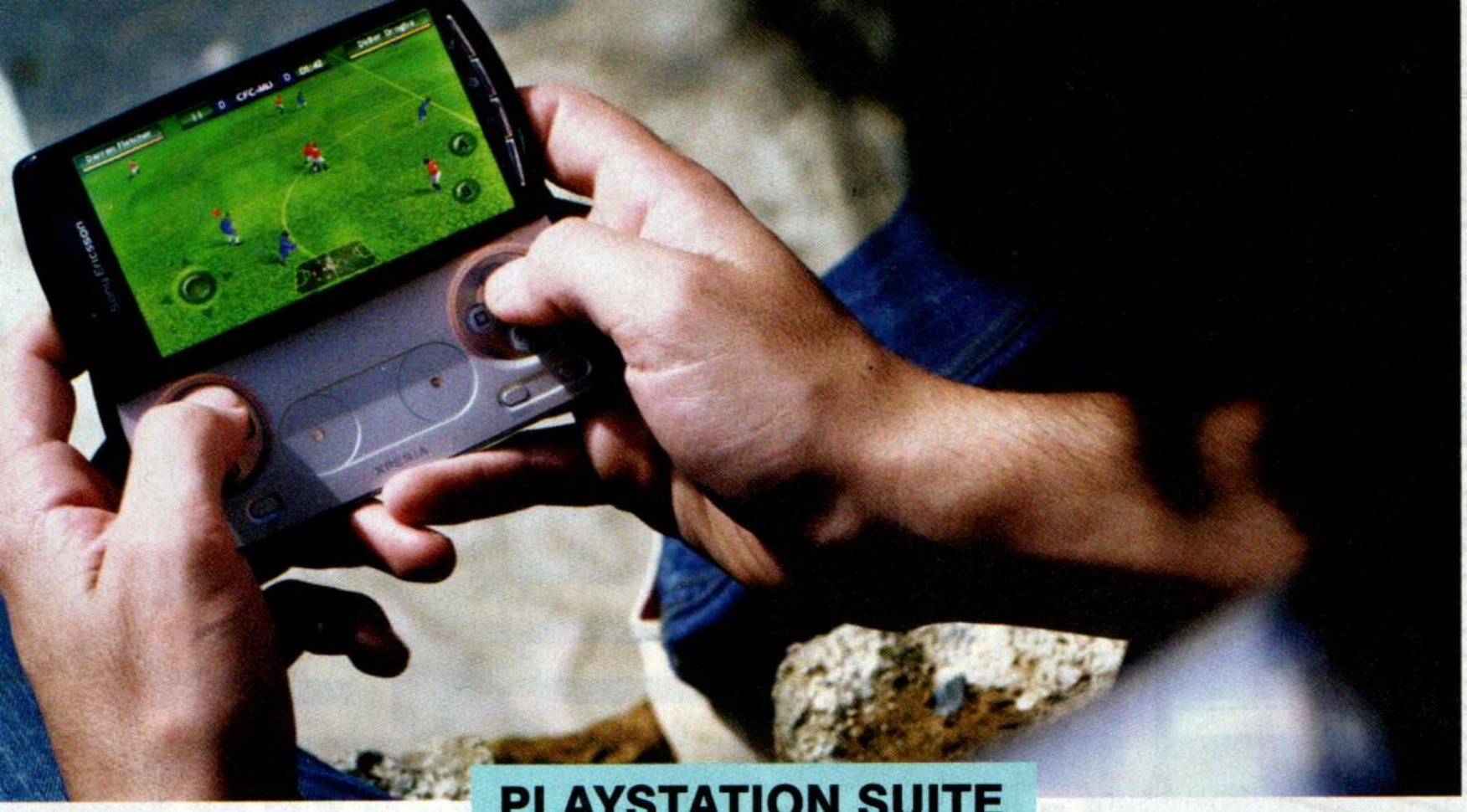
PREMIERA 25 MARCA



Wersja demo dostępna od 1 marca.

CRYSIS.EA.COM

PS3 PlayStation3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM EA STORE CRYTEK



Ogłoszenie PlayStation Suite równolegle do zapowiedzi NGP nie było najcelniejszym ruchem Sony – media skupiły się przede wszystkim na następcy PSP.

PLAYSTATION SUITE

PlayStation w telefonie

NGP skupiło na sobie uwagę wszystkich mediów, ale to nie jedyna zapowiedź Sony. Choć 3DS będzie bezpośrednim konkurentem następcy PSP, to Sony nie może zapominać o Apple oraz telefonach komórkowych. Dlatego powstanie zupełnie nowa usługa, gdyż nie chodzi tylko o rywalizację sprzętową, ale i software'ową

PlayStation Suite to aplikacja, która w ciągu najbliższego roku zagości na smartfonach z systemem operacyjnym Android w wersji 2.3 Gingerbread i wyższych. Będzie to niezależny od PlayStation Network, pełnoprawny system emulacji i dystrybucji gier, dzięki któremu Sony zamierza zintegrować rynek smartfonów z konsolami. Japoński gigant jest pewny, że dzięki Suite użytkownicy mobilnych systemów będą mogli cieszyć się jakością marki PlayStation. Dla graczy oznacza to napływ klasycznych hitów, a dla producentów? Zapytaliśmy o to zaprzyjaźnionych z NEOplus ekspertów. Krzysztof Kajdasz, senior programmer w Vivid Games podkreśla, że Suite będzie nie tylko sklepem, ale także **„środowiskiem do pisania gier, które umożliwi łatwiejsze konwertowanie gier na kilka platform. Developerzy będą mogli poświęcić więcej czasu na przygotowanie właściwej gry, a mniej na zagłębianie się w niuanse specyficzne dla danego sprzętu"**. Jego myśl kontynuuje Tomasz Strzelczyk, senior gamer designer w Vivid Games. Nie chodzi tylko o samo stworzenie gry – trzeba ją jeszcze sprzedać. **„Dla developera liczy się system dystrybucji, liczba użytkowników i stopień piractwa na danej platformie"** – mówi Strzelczyk. Sony będzie musiało przekonać producentów, że usługa będzie odporna na ataki piratów i hakerów, co może być trudne w obliczu doniesień o złamaniu zabezpieczeń PlayStation 3.

LICZY SIĘ CERTYFIKAT

Początkowo Suite umożliwi uruchamianie staroszkolnych tytułów z pierwszego PlayStation na komórkach, a nawet tabletach. Naturalnie wymagany będzie wspomniany Android. W planach jest również połączenie tych urządzeń z PlayStation Network. Wymienia się między innymi synchronizację z PlayStation Cloud, czyli systemem umożliwiającym m.in. zapisywanie stanów gry na sieciowym serwerze Sony. Oczywiście firma nie zamierza zapominać o graczach stricte konsolowych. Suite będzie również współpracować z NGP, dzięki czemu konsolka doczeka się zarówno nowych gier jak i konwersji starszych, przygotowanych z myślą o urządzeniach przenośnych działających na Androidzie. A skoro te same tytuły ukażą się na kilku platformach, to nic nie szkodzi na przeszkodzie, by rozgrywka była crossplatformowa. To przecież możliwe, co udowadnia choćby Valve i ich Portal 2, który umożliwi wspólne granie posiadaczom PS3 i pecetów.

Ważne jest również to, że gry na Suite będą musiały uzyskać odpowiedni certyfikat Sony. Jakie to ma znaczenie? Wojtek Wronowski, producent z Gamelion przypomina, że **„większość wydawców przy tworzeniu gry na iPhone zakłada konwersję tego tytułu na Androida. Miejmy nadzieję, że programy certyfikacji podniosą jakość aplikacji i może to zachęci część użytkowników do ich kupna"**. Podobnego zdania jest również Krzysztof Kajdasz: **„Jeśli Playstation Suite odpowiednio się rozwinie, to jest szansa, że zostanie sklepem Premium dla gier na Androida"**. Mimo wszystko dostrzega on również zagrożenia: **„Program certyfikacji może co prawda przyczynić się do polepszenia jakości, jednak może też skutecznie zablokować dostęp dla mniejszych developerów. Istnieje także spore niebezpieczeństwo, że sklep ten może tylko przyczynić się do jeszcze większej fragmentacji sklepów z aplikacjami i zdezorientowania potencjalnego klienta"**.

Sony obiecuje, że wszystkie te działania mają na celu dostarczenie najwyższej jakości rozrywki jak najszerszej grupie użytkowników. Pojawia się jednak wiele pytań. Jaka będzie cena tych gier? Czy faktycznie uda się stworzyć uniwersalne sterowanie w tak wielu modelach urządzeń, wprowadzając np. wirtualne gałki analogowe? Są też pierwsze niepokojące wiadomości, o których wspomina Tomasz Strzelczyk: **„Klasyki z PSXa kupione na PSN trzeba będzie jeszcze raz kupić na inne platformy Sony. Jeśli będziemy mieli jeszcze więcej takich kwiatków to historie Ovi (świecący pustkami sklep z aplikacjami Nokii – red.) i PlayStation Suite mogą być podobne"**. Poza tym Android to bardzo popularny, ale nie jedyny system operacyjny. Czy możliwe jest, by usługa była dostępna na telefonach i urządzeniach opartych na Windows Phone lub iOS? Szef Sony Computer Entertainment Kaz Hirai stwierdził, że firma na razie skupia się na Androidzie, jednak nie wyklucza dalszego rozwoju. Na razie brakuje zasobów, by zadowolić wszystkich i tak naprawdę nie jest pewne, czy Suite okaże się sukcesem. Sony musi jeszcze wstrzymać się z globalnym natarciem, choć nie ma na to wiele czasu. **„Nokia w końcu zdecydowała się przejść na Windows Phone 7. Jak na razie system Microsoftu nie osiągnął znaczącego udziału w rynku, szczególnie w Europie, ale być może dzięki Nokii to się zmieni. Wtedy też ta platforma może stać się o wiele bardziej atrakcyjna również dla developerów"**. Microsoft nie ma przenośnej konsoli i musi powalczyć na rynku smartfonów, dlatego Sony będzie miało kolejnego konkurenta, co sugeruje Krzysztof Kajdasz.

Japoński gigant jest pewny, że dzięki Suite użytkownicy mobilnych systemów będą mogli cieszyć się jakością marki PlayStation. Dla graczy oznacza to napływ klasycznych hitów

XPERIA NA START

PlayStation Suite o wiele łatwiej promować mając smartfon dedykowany tej usłudze. Sony Ericsson Xperia Play łączy funkcje zaawansowanego telefonu i przenośnej konsoli do gier. Zapomnijcie o średniowiecznym N-Gage i przywitajcie się z pięknym, czterocalowym i dotykowym wyświetlaczem (TFT, 16 milionów kolorów, rozdzielczość 480x854 pikseli FWVGA). Na pokładzie między innymi system operacyjny Google Android 2.3 Gingerbread, 512MB RAM i procesor 1GHz. To telefon z wyższej półki – ma takie cuda jak Bluetooth, microUSB 2.0, Wi-Fi, HDMI, głośniki stereo, a także aparat fotograficzny 5.1 megapiksela (auto focus, stabilizator obrazu, video blogging itp.). Nie zabraknie również dostępu do tak niezbędnych w dzisiejszych czasach

Operation Flashpoint: Red River (X360, PS3) ukaże się 21 kwietnia 2011... Pierwsze DLC do Castlevanii o tytule Reverie ukaże się już w marcu

aplikacji jak Gmail, YouTube, Facebook i Twitter.

Nas naturalnie najbardziej interesuje, czy Xperia Play będzie nadawała się do gier. Telefon ma wysuwany panel z dedykowanymi klawiszami, czyli krzyżakiem oraz uwielbianymi przez graczy kółkiem, trójkątem, kwadratem i krzyżykiem. Po jego rozłożeniu smartfon przypomina PSP go. Ułożenie klawiszy jest bardzo podobne, dodano nawet spusty, a nowością są „dotykowe powierzchnie", imitujące tradycyjne gałki analogowe. Do tego dochodzą czujniki ruchu, więc np. w wyścigach można po prostu wychylać telefon na boki, podobnie jak w iPhone, oraz wykorzystywać w grach ekran dotykowy. Podsumowując, Xperia Play w wielu aspektach przewyższa swoimi możliwościami PSP, w tym także pod względem zużycia baterii – wyładuje się dopiero po sześciu godzinach rozgrywki.

Wiemy już, że sterowanie pozwoli na bezstresową zabawę. Pozostaje zapytać Sony o bibliotekę gier. Na starcie zobaczymy pięćdziesiąt tytułów, choć ich pełna lista nie została jeszcze potwierdzona. Gotowość bojową zdeklarowało sporo wydawców, zarówno tych największych (EA, Namco Bandai) jak i typowo komórkowych (Gameloft, Glu Mobile). Na pierwszych zwiastunach zobaczyliśmy między innymi takie gry jak Resident Evil, Need for Speed, Guitar Hero, Dead Space 2, Assassin's Creed, Battlefield oraz Splinter Cell. Niestety klasyki z pierwszego Plejaka pojawią się w sprzedaży dopiero pod koniec roku, nie podano nawet jakie to będą tytuły. Na pocieszenie pozostanie kilka gier wgranych od razu w pamięć telefonu. W zależności od regionu prawdopodobnie będzie ich pięć lub siedem. Gameloft zapowiedział w sumie dwadzieścia gier w ciągu pierwszego półrocza od premiery telefonu w tym Spider-Man: Total Mayhem i Brothers in Arms 2, a na dzień dobry udostępni za darmo Star Battalion i Asphalt 6 Adrenaline.

ROZDWOJENIE JAŹNI?

Czy jest w ogóle czym się ekscytować? Co takiego oferuje Sony, czego nie było do tej pory na Androidzie? Wojtek Wronowski wyjaśnił nam, że większość wydawców ostrzy sobie pazury na „nowy" kanał dystrybucji. Większa konkurencja dla App Store nikomu nie powinna zaszkodzić, a dla developerów byłby to kolejny rynek zbytu. Mimo wszystko pojawiają się też pierwsze wątpliwości. **„Czy to kreowanie nowego rynku trochę na siłę i platforma zginie po kilku miesiącach? Czy marka PlayStation i kilka dodatkowych przycisków przyczynią się do małej rewolucji na rynku gier mobilnych?"** – pyta Wronowski. W podobnym tonie wypowiada się Krzysztof Kajdasz, który potwierdza, że Android jest przyjazną platformą do pisania gier jednak **„z powodu dużej fragmentacji zarówno urządzeń jak i sklepów o wiele ciężej funkcjonuje się w ekosystemie Google niż Apple. Dodatkowo na Androidzie największą popularnością cieszą się gry darmowe, często wspierane reklamami i ciężej jest o zwrot inwestycji niż w przypadku App Store".**

Dla graczy wychowanych na grach PlayStation zarówno Xperia Play jak i PlayStation Suite mogą wydawać się bardzo atrakcyjnymi platformami. Problemem może być jednak fakt, że Sony zamierza wprowadzić na rynek również nową konsolę. Tomasz Strzelczyk słusznie zauważa, że **„z jednej strony mamy NGP – urządzenie dedykowane do grania. Z drugiej Xperia Play – telefon, który zamiast klawiatury ma pada. Widać, że samo Sony jest rozdarte pomiędzy starymi i nowymi wizjami platform mobilnych. Chce być wierne tradycji urządzenia dedykowanego do grania i próbuje dogonić Apple".**

Usługa Sony wydaje się być uniwersalna, bo dzięki niej będzie można zagrać w klasyki z pierwszego i prawdopodobnie drugiego Plejaka, gry z Androida oraz konwersje z App Store. Suite zwiększy bibliotekę gier NGP, a Xperia Play zostanie zatrudniona w roli tarana, którym Sony zamierza przebić się do świadomości potencjalnych klientów z PlayStation Suite. W marcu przekonamy się czy skutecznie. //**Fax**

Wróg publiczny numer 1: Bobby Kotick, prezes Activision Blizzard.

Activision w 2011
Poniżej miliona nie przyjmujemy

Największy wydawca morduje True Crime, a także wstrzymuje produkcję gier z serii Guitar Hero i Tony Hawk

Bobby Kotick, szef Activision dostarczył amunicji swoim wrogom na początku lutego, gdy koncern ogłosił zaprzestanie produkcji gier muzycznych. Guitar Hero nie doczeka się kontynuacji w najbliższej przyszłości, bo trudno uwierzyć, by gigant zabił kurę do niedawna jeszcze znoszącą złote jajka. Po świetnych wynikach dwójki, trójki i czwórki, czyli World Tour (odpowiednio 6, 15 i 9 milionów) nastąpiło załamanie. Band Hero nie dobiło do trzech milionów, a sprzedaż Warriors of Rock to katastrofa – niecałe półtorej bańki. Nieopłacalne stało się dogadywanie z koncernami fonograficznymi i sądzenie się z muzykami (No Doubt). Winę za malejącą popularność Guitar Hero w dużej mierze ponosi imperium Koticka. Od 2005 roku dostaliśmy w sumie 24 gry, a doliczmy do tego jeszcze Rock Band od EA.

Być może Activision chciało wycisnąć jak najwięcej z serii, bo przewidziało, że boom na gry muzyczne szybko się skończy? Po latach grania na plastikowych instrumentach wróciliśmy do tańczenia przed telewizorem. „Potańcówki" Ubisoftu trafiły już prawie do 15 milionów odbiorców. Harmonix wyczuli zmianę trendu i stworzyli ekskluzywny dla Kinecta Dance Central, który sprzedał się lepiej niż multiplatformowy Rock Band 3. Być może Activision przemodeluje GH, by łączyła granie ze śpiewaniem i tańczeniem. Na pewno muszą pomyśleć o lepszym wykorzystaniu e-dystrybucji, bo to Harmonix, a nie oni mogli pochwalić się dwoma tysiącami piosenek w DLC działającymi z każdą wersją gry. Warto też promować nowe zespoły, a nie tylko dinozaury pokroju Aerosmith.

Activision „uśmiercili" również serię Tony Hawk. Sprzedaż Shred na poziomie pół miliona nie zachęcała do stworzenia kontynuacji. Skasowano także True Crime: Hong Kong. Gra była prawie gotowa, ale wydawca uznał, że nie jest za dobra i wolał wstrzymać projekt, niż tracić pieniądze na promocję. Zapowiedziano za to Transformers: Dark of the Moon na licencji filmu, tworzone przez autorów udanego Transformers: War for Cybertron. Dołączy do Spider-Mana, X-Men: Destiny i Family Guya. Activision w tym roku wraca do zarabiania na licencjach filmowych/komiksowych, co nie przysporzy im miłości graczy, ale jakoś Kotick musi uspokajać inwestorów zaniepokojonych m.in. sytuacją z Guitar Hero. 2011 zapowiada się na gorszy od 2010, w którym ukazały się World of Warcraft: Cataclysm i Starcraft 2. Samo Call of Duty nie poprawi ubiegłorocznych wyników całkowitej sprzedaży.

Kolejne, być może nie ostatnie ofiary: True Crime, Tony Hawk, Guitar Hero.

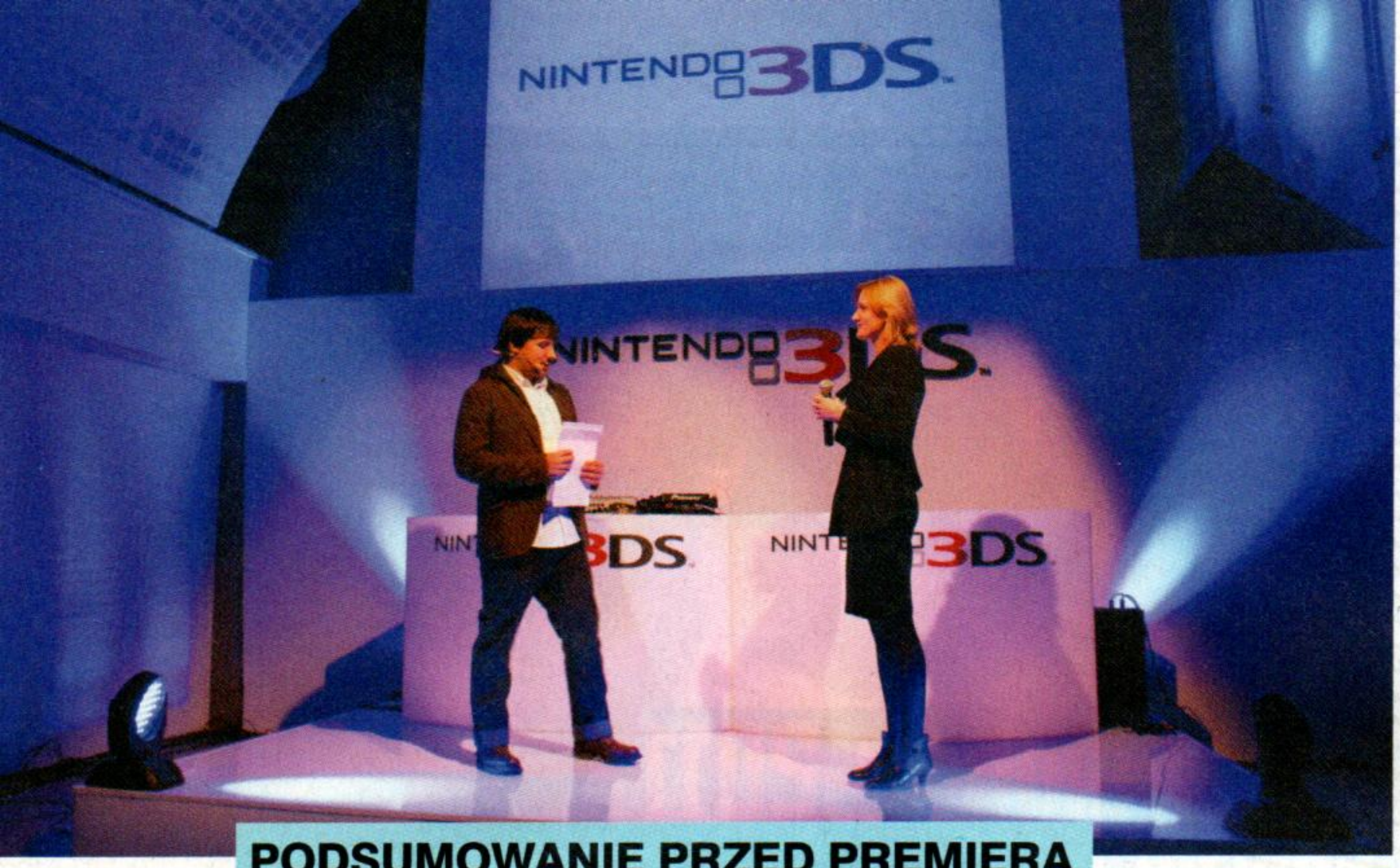
Winę za malejącą popularność Guitar Hero w dużej mierze ponosi imperium Koticka. Od 2005 roku dostaliśmy w sumie 24 gry, a doliczmy do tego jeszcze Rock Band od EA

Zamknięto kupione półtora roku temu 7 Studios – robili crapy pokroju Fantastic Four, więc nie mamy czego żałować. Co innego w przypadku Bizarre Creations. Nie znalazł się chętny, by kupić twórców Project Gotham Racing i firma została zamknięta. Powód? Rozczarowujące wyniki Blur (700 tysięcy) i 007: Blood Stone (600 tysięcy). Już łącząc się z Vivendi, Activision pokazało, że jest zainteresowane tylko bestsellerami. Sprzedano konkurencji takie tytuły, jak Wet, Brütal Legend, czy Ghostbusters: The Video Game. Ich sprzedaż przekroczyła milion, co pokazuje, że dziś ten wynik jest absolutnym minimum, a czasami nawet to za mało, by duży wydawca chciał zainwestować.

Activision próbuje przewidzieć nowe trendy na rynku gier. Powołano do życia firmę Beachhead mającą stworzyć „cyfrową platformę dla marki Call of Duty". Trudno powiedzieć, czy chodzi o opracowanie modelu pobierania opłat za granie w sieci (abonamenty), czy może będą oni zajmowali się tworzeniem DLC albo stworzą coś na wzór Halo: Waypoint.

Rozpoczęto także współpracę z Toys R Us, które dostarczy 31 figurek do nowej gry dla dzieci Skylanders: Spyro's Adventure. Zabawkę postawimy na podstawce zwanej Portal of Power, a gra przeczyta zapisane na niej takie dane, jak stan gry, czy trofea i acziki. Cena – 70 dolarów, a same figurki mają kosztować „dychę". Dzieci lubią zabawki, jednak znów mamy do czynienia z plastikiem dodawanym do gry i podnoszącym jej cenę. Czy przykład skasowanych Tony Hawka i Guitar Hero niczego nie nauczył Activision? A może to jedyny sposób na wyciągnięcie czegoś więcej z serii Spyro? Dawn of the Dragon ledwo dobił do 1,5 miliona egzemplarzy, a to, jak już ustaliliśmy, dla Bobby'ego Koticka za mało. //**Mielu**

Szwedzka ekipa Starbreeze Studios, która pracuje nad grą dla Electronic Arts (plotki mówią o remake Syndicate) zainwestowała w Unreal Engine



PODSUMOWANIE PRZED PpremierĄ

3DS Przedpremierowo

21 lutego w Warszawie odbył się pierwszy pokaz nowego handhelda Nintendo w naszym kraju. Wśród licznie zgromadzonych przedstawicieli szeroko pojętej branży nie mogło zabraknąć ekipy NEOplus

W sumie była to pierwsza polska prezentacja czegokolwiek związanego z Nintendo, więc nie do końca wiedzieliśmy, czego się spodziewać. Domyślaliśmy się, że dane nam będzie zagrać, ale w sumie nikt tego nie gwarantował. Na szczęście wszelkie wątpliwości rozwiały się, gdy weszliśmy do śnieżnobiałej sali przyozdobionej logotypami Nintendo i 3DS. Na stolikach leżało przynajmniej kilkanaście, zakrytych jeszcze wtedy konsolek, z obowiązkową hostessą stojącą przy każdej z nich. Co prawda trafiło się także kilku panów, no ale na prezentację przyszły również kobiety.

Pierwszą częścią prezentacji było wystąpienie Beaty Dudzic, przedstawicielki firmy Stadlbauer – oficjalnego dystrybutora Nintendo w Polsce, która odpowiadała na pytania prowadzącego. Miało to za zadanie przybliżyć przybyłym, czym właściwie 3DS jest i jakie są jego możliwości. Wspomniano między innymi o funkcji SpotPass, co rozwiało nasze wątpliwości co do tego, czy także w Polsce będzie można pobierać darmowe aplikacje bądź oglądać relacje Eurosportu w 3D. Generalnie możemy spodziewać się, że jeśli jakaś funkcja będzie dostępna w Europie, nie ominie ona również naszego kraju. Wymieniono ponadto wszystkie tytuły startowe. Nie zabrakło lekkich niespodzianek: na start zdążą Ghost Recon i nowy Splinter Cell od Ubisoftu, nie będzie za to Dead Or Alive Dimensions, które jednak powinno się ukazać niewiele później. Na pocieszenie warto odnotować fakt, że Beata Dudzic obiecała trzydzieści gier w okresie od premiery do wystawy E3, czyli w ciągu niespełna trzech miesięcy. Część „teoretyczna" prezentacji sprawnie i szybko dobiegła końca, ku ogólnej uciesze zebranych. Wiadomo było, że nadszedł czas, by wziąć sprawy w swoje ręce. Dosłownie.

Pozycje startowe

■ OFICJALNA LISTA TYTUŁÓW STARTOWYCH
Pilotwings Resort (Nintendo)
nintendogs + cats: Golden Retriever & New Friends (Nintendo)
nintendogs + cats: French Bulldog & New Friends (Nintendo)
nintendogs + cats: Toy Poodle & New Friends (Nintendo)
Super Street Fighter IV 3D Edition (Capcom)
The Sims 3 (Electronic Arts)
PES 2011 3D – Pro Evolution Soccer (Konami)
LEGO Star Wars III: The Clone Wars (LucasArts)
RIDGE RACER 3D (Namco Bandai)
Super Monkey Ball 3D (SEGA)
SAMURAI WARRIORS: Chronicles (TECMO KOEI)
Asphalt 3D (Ubisoft)
Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars (Ubisoft)
Tom Clancy's Splinter Cell 3D (Ubisoft)
Rayman 3D (Ubisoft)

■ W CIĄGU 3 MIESIĘCY UKAŻĄ SIĘ RÓWNIEŻ
Steel Diver (Nintendo)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (Nintendo)
Star Fox 64 3D (Nintendo)
Kid Icarus: Uprising (Nintendo)
nowe Mario Kart (Nintendo)
nowe Animal Crossing (Nintendo)
nowe Paper Mario (Nintendo)
Resident Evil: The Mercenaries 3D (Capcom)
Madden NFL Football (Electronic Arts)
Crush 3D (SEGA)
Thor: God of Thunder (SEGA)
Puzzle Bobble Universe (Square Enix)
Dead Or Alive Dimensions (TECMO KOEI)
James Noir's Hollywood Crimes (Ubisoft)
Driver Renegade 3D (Ubisoft)
Rabbids 3D (Ubisoft)
Combat of Giants: Dinosaurs 3D (Ubisoft)

Nie sądziłem, iż dane nam będzie zagrać w coś więcej niż parę tytułów startowych. Ku mojemu zdziwieniu okazało się, że na każdej z udostępnionych konsolek można było zobaczyć coś innego

Kaxi przy pracy, czy praca przy Kaxim? Oto jest pytanie.

Dziewczyny chętnie prezentowały wdzięki Nintendo 3DS i pierwszych gier.

FOTY 3D, ROZSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ & STUFF

Powiem szczerze, że nie sądziłem, iż dane nam będzie zagrać w coś więcej niż parę tytułów startowych. Ku mojemu zdziwieniu okazało się, że na każdej z udostępnionych konsolek można było zobaczyć coś innego. Jedna z hostess chodziła z 3DSem i prezentowała opcję robienia trójwymiarowych zdjęć, a następnie obrabiania ich w edytorze. Z tego, co zauważyłem, edytor był naprawdę prosty, pozwalał głównie na dodanie efektów czy jakichś nutek-serduszek do zdjęcia. Nie zmienia to jednak faktu, że zbyt wielu urządzeń do robienia zdjęć 3D na rynku nie ma, przynajmniej nie w takiej cenie.

O wiele większe emocje wywoływała karta AR

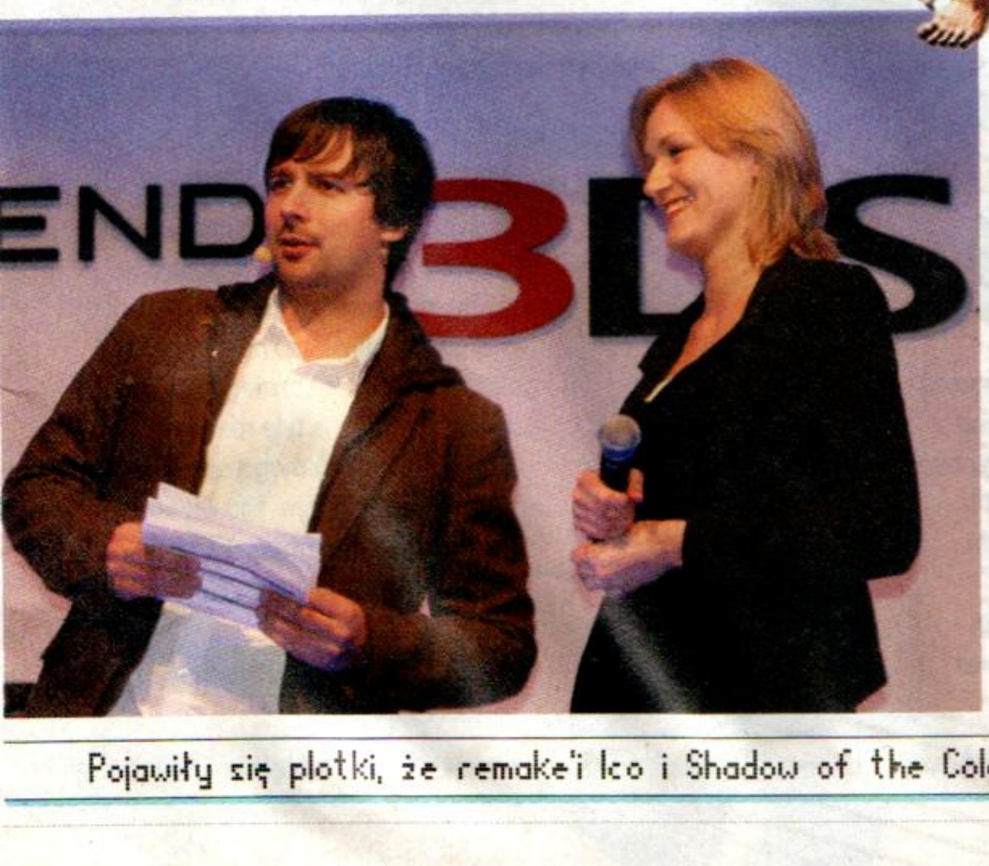
3rd Birthday (PSP), czyli najnowszy rozdział Parasite Eve ukaże się w Europie 1 kwietnia... Child of Eden (X360, PS3) ma ukazać się w maju

(Augmented Reality, czyli po polsku Rozszerzona rzeczywistość). Po raz pierwszy miałem okazję zobaczyć tę technologię na żywo. Kładzie się taką kartę na równej, dobrze oświetlonej powierzchni, konsola analizuje to, co widzi za pomocą kamerek, a po chwili z obrazem na ekranie zaczynają dziać się dziwne rzeczy. W tym przypadku blat stołu wybrzuszył się i wylazł z niego smok, w którego należało strzelać, na przykład obchodząc go z boku – w przypadku kart AR należy rozumieć obchodzenie z boku dosłownie, trzeba się poruszać wraz z konsolką. Niestety zdarzało się, że sprzęt na chwilkę „gubił" kartę, być może z winy oświetlenia w pomieszczeniu, na szczęście nie resetowało to rozgrywki – kiedy konsola rozpoznała kartę na nowo, minigierka wznawiała się od momentu, w którym została przerwana. Ogólnie więc zapowiada się świetna zabawa, o ile wydawcy gier będą regularnie dorzucać karty AR do pudełek z grami, a z tym jak dobrze wiemy mając okazję obcować z nowymi technologiami, może być różnie.

GRY, GIERKI, GIERUNIE

Oprócz grywalnych tytułów, na kilku 3DSach mogliśmy zobaczyć zwiastuny (liczone przez konsolki w czasie rzeczywistym, czyli niegrywalne dema) gier, którym do premiery jeszcze całkiem sporo brakuje. Był Metal Gear Solid 3, Mario Kart, Paper Mario i Star Fox 64. Szczególnie te dwie ostatnie gry prezentowały się rewelacyjnie w 3D. W Star Foxie można było poczuć się niczym w samym środku powietrznej bitwy, zaś w Paper Mario efekt 3D udanie podkreślał papierową naturę elementów otoczenia. Mam nadzieję, że szybko usłyszymy coś więcej o tych tytułach.

Z gier startowych najlepiej prezentowały się Super Street Fighter IV 3D Edition oraz Pro Evolution Soccer 2011 3D. W tej pierwszej wypróbowałem nowe, alternatywne ustawienie kamery: znad ramienia i jednocześnie lekko z ukosa. Pozwala na większą immersję i lepsze doznania 3D, ale podczas tych kilku minut spędzonych z grą nie potrafiłem do końca ogarnąć, jak w takiej perspektywie działają kierunki. Na pewno da się jednak szybko do tego przyzwyczaić, poza tym oczywiście będzie można grać w klasycznym widoku. W przypadku PESa kamera jest w ogóle główną nowością. Ustawiona znacznie bliżej murawy, niemal tuż za plecami zawodników, w połączeniu z efektem 3D pozwala poczuć się jak na prawdziwym stadionie. Ma to jednak swoje konsekwencje w postaci większego chaosu i mniej taktycznego podejścia do rozgrywki: w demie brakowało mi radaru na dolnym ekranie. Oczywiście dostępny będzie również klasyczny widok telewizyjny.



Nie będę jednak ukrywał, że najlepiej wypadły dema gier, na które przyjdzie nam jeszcze poczekać. The Legend of Zelda: Ocarina of Time z odświeżoną grafiką i w 3D wygląda naprawdę przyjemnie, sterowanie także jest bardzo wygodne, a do tego strzelając z procy można sterować za pomocą żyroskopów umieszczonych w konsoli. Resident Evil: The Mercenaries 3D również robi wrażenie grafiką, choć nie da się ukryć, że Capcom robi z jednego dodatkowego trybu osobną grę. Daje się też odczuć brak drugiego analoga. Pewne zastrzeżenia można mieć również do Kid Icarus: Uprising. Generalnie gra jest śliczna, dynamiczna i wspaniale wygląda w 3D, ale sekcje naziemne cierpią z powodu sterowania – postać obraca się stanowczo za wolno. Jednak jeśli zostanie to poprawione, co nie powinno być trudne do zrobienia, możemy spodziewać się hitu. Zwłaszcza, że sekcja powietrza była rewelacyjna.

Nie będę jednak ukrywał, że najlepiej wypadły dema gier, na które przyjdzie nam jeszcze poczekać. Udało mi się także zidentyfikować kilka potencjalnych gier niższego sortu

Na zakończenie zagrała Mikro Orchestra (dawniej Gameboyzz Orchestra) – chipowe techno z konsol Nintendo brzmi srogo.

Przypominała najlepsze momenty z Sin&Punishment, do którego cała gra jest zresztą bardzo podobna.

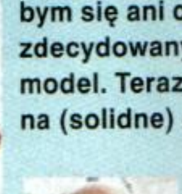
Udało mi się także zidentyfikować kilka potencjalnych gier niższego sortu. Rabbids 3D to, o zgrozo, mocno typowa platformówka 2D, która raczej niczym nie zaskoczy. Steel Diver to nawet ciekawy symulator łodzi podwodnej, ale nie wygląda mi na grę sprzedawaną w pudełku za pełną cenę. No i jeszcze Ridge Racer 3D – po pierwsze gra nie olśniewa oprawą, a po drugie przy włączonym 3D szybko męczyły mi się oczy i robiło mi się niedobrze. Być może to kwestia indywidualna, ale Mielu też narzekał, gdy grał na ubiegłorocznym E3.

A SAM SPRZĘT?

Jeśli chodzi o ergonomię, 3DS nie różni się znacznie od DSLite. Nowością jest oczywiście analogowy circle pad, który sprawuje się poprawnie, ale przypomina bardziej grzybka od PSP niż klasyczną gałkę analogową, co może zostać chłodno przyjęte przez graczy. Jak na mój gust spusty L i R powinny być nieco większe. Pozytywnie zaskoczyła mnie waga konsolki, urządzenie jest lekkie, więc na pewno będzie się grało wygodniej niż na pierwszej wersji NDSa. Genialną sprawą jest również 3D slider, czyli suwak pozwalający manipulować siłą efektu 3D, a nawet całkowicie go wyłączyć. Po prezentacji wiem już, że dla mnie komfortowe jest ustawienie 3D gdzieś tak na pięćdziesiąt procent mocy. Gulash ma podobne odczucia. Przy stu procentach bardzo szybko męczyły mi się oczy, dużo prędzej niż w przypadku filmów 3D w kinie. Nintendo wiedziało, co robi, dodając ten suwak 3D. Pochwalić muszę także górny, większy od NDSowego ekran, choć wciąż jest on mniejszy od tego w PSP.

Jak możecie przeczytać w wywiadzie na kolejnej stronie, Stadlbauer planuje ruszyć z 3DSem w trasę po Polsce i pokazywać go jak największej liczbie osób. Nie przepuśćcie okazji, pójdźcie, zobaczcie na własne oczy i wyróbcie sobie opinię. Trójwymiar bez okularów brzmi odrobinę jak SF, z tym że będzie do kupienia w sklepach już 25 marca za 999 zł lub nawet mniej, gdyż Nintendo nie ogłosiło oficjalnej ceny konsolki w Europie i pozostawiło decyzję sprzedawcom. Już niebawem pierwsze recenzje gier. //**Kaxi**

Pierwsze opinie



QUENTIN: Po pierwsze: brak dowolnej gry z Mario na premierze jest skandalem. Z rzeczy, w które grałem, żadna nie urwała mi głowy, co więcej – w niektórych efekt 3D jest słaby lub... niepotrzebny. Rayman 3D jest platformówką 2D, naprawdę tak sobie to wygląda. Za to LEGO Star Wars III: The Clone Wars, gdzie mamy kilka planów, robi już duże wrażenie. Jaram się za to możliwością robienia zdjęć 3D. I wciąż widzę wielki potencjał. Żyroskopy + dotykowy ekran + kamery + augmented reality + 3D? Dajcie devkity jakimś zdolnym Japończykom nadużywającym LSD, wtedy kupię 3DSa!

ZOOLTAR: Moje pierwsze spotkanie z 3DS było, no cóż, rozczarowujące. Jak się okazuje jestem w tych 16% populacji, które 3D nie widzą. A przynajmniej nie w każdej grze. A jak już widzą, to po chwili zaczynają ich boleć oczy. Trójwymiar, który zrobił na mnie wrażenie zauważyłem dopiero w rolling demo Metal Geara. Ale to był tylko filmik... W rozgrywce 3D albo nie widziałem, albo nie wnosiło to nic specjalnego do zabawy. Za to sam 3DS robi wrażenie jakością wykonania, gdybym miał kupować swojego pierwszego DSa, nie zastanawiałbym się ani chwili. Przed premierą byłem prawie zdecydowany, by wymienić mojego DSi na nowy model. Teraz już wiem, że mogę spokojnie poczekać na (solidne) obniżki cen.

GULASH: Pierwszy raz z nową konsolą w rękach to jak... pierwszy raz z trzydziestoletnią whisky? Hmm. No więc tak: nie urwało mi głowy. Po tych ochach i achach dochodzących zewsząd spodziewałem się, że efekt zryje mi czachę, tymczasem jest „tylko" bardzo fajny. To jednak nie jest gigantyczny ekran kinowy, to nie jest nawet niewielka 50-calowa plazma. Tak, wiem, plus te znienawidzone przez wszystkich okulary, ale mimo wszystko. Ze zdziwieniem zauważyłem też, że po dziesięciu minutach zabawy zaczęło mnie coś łupać w okolicy skroni. Avatara łyknąłem bez zdejmowania okularów i bez dudniącej dyńki. Trzeba będzie poeksperymentować z suwakiem włączającym efekt. Sama konsolka jest śliczna, choć ponarzekam jeszcze na grafikę w pierwszych grach – na pierwszy rzut oka nie widziałem niczego, co wyglądałoby lepiej niż na PSP. Ale pamiętajmy, że to dopiero początek.

Pojawiły się plotki, że remake'i Ico i Shadow of the Colossus (PS3) ukażą się dopiero jesienią... Gracze piszą petycję o online'owy coop w Killzone 3

POLSKA BRANŻA

Będziemy mocno promować 3DS

Na miesiąc przed premierą Nintendo 3DS rozmawiamy z Beatą Dudzic, Marketing Managerem w Stadlbauer, firmie będącej oficjalnym dystrybutorem Nintendo

Czy możemy przyjąć, że Nintendo jest na polskim rynku?
Nintendo jako Nintendo nie działa na polskim rynku, jest dystrybuowane przez Stadlbauer i to się na razie nie zmieni. Natomiast Nintendo zaczęło łożyć pieniądze na marketing w Polsce sześć miesięcy temu, przygotowując nasz rynek na nadejście Nintendo 3DS.

Czy mogłabyś wytłumaczyć co to oznacza, że konsolami Nintendo w Polsce nie zajmuje się Nintendo, tylko Stadlbauer?
Stadlbauer jest dystrybutorem Nintendo, co oznacza, że reprezentuje markę Nintendo w Polsce. Wprowadza do obiegu handlowego konsole, wspiera je marketingowo. W tym wypadku wygląda to tak, że budżet pochodzi częściowo od Nintendo, a częściowo od Stadlbauera. Podsumowując: jest on głównym przedstawicielem Nintendo, wspieranym przez tę firmę jeśli chodzi o informacje, sprzedaż i marketing.

Czyli jeśli zepsuje się nam konsola, to naprawia ją Nintendo przez kanały Stadlbauera?
Jeżeli konsola się zepsuje, co się nawiasem mówiąc bardzo rzadko zdarza, to oczywiście mamy serwis wspierany przez Stadlbauer.

Jak widzicie rynek Nintendo w Polsce i co chcielibyście w nim zmienić?
Na pewno będziemy bardzo mocno promować Nintendo 3DS. To taki nowy start; Nintendo również widzi w Polsce duży potencjał. Oprócz tego przez cały czas będziemy promować Wii, gdyż patrząc na bazę użytkowników tej konsoli

na świecie i w Polsce widać, że jest sporo miejsca na rozwój. Zostaliśmy umieszczeni na oficjalnej liście krajów wspieranych przez Nintendo, co oznacza, że ich konsole i gry będą mocno wspierane.

Start Nintendo 3DS będzie pierwszą dużą premierą konsoli Nintendo w Polsce. Jak się do niej przygotowujecie?
Promocja Nintendo 3DS opiera się między innymi na hasłach, takich jak „Seeing is Believing", czyli trzeba to zobaczyć, żeby uwierzyć. Zresztą sami widzicie jak reagują ludzie, którzy nigdy nie widzieli konsoli, a dziś przybyli tu i zagrali. Mówią, że naprawdę nie spodziewali się, że aż tak fajnie to wygląda. To jest klucz do promocji; będziemy dużo jeździć z konsolą, pokazywać ją i organizować dedykowane eventy. Poza tym będziemy mieli również kampanię telewizyjną.

W takim razie będzie można wypróbować konsolę w sklepach?
Oczywiście. I w sklepach i na różnorakich pokazach. Postaramy się być wszędzie tam, gdzie są ludzie.

Czy ceny konsoli oraz gier są odpowiednie na kieszeń polskiego gracza?
Cena, którą ustalił rynek nie jest wygórowana. Dostępne w przedsprzedaży konsole można kupić już od 999 zł. Uważamy, że to bardzo dobra cena, zwłaszcza biorąc po uwagę, że jest to premiera zaawansowanej i rewolucyjnej technologii. Zazwyczaj nowe konsole w momencie premiery są bardzo drogie, w tym przypadku jednak tak nie jest. Choć oczywiście każdy musi sam zdecydować, czy ta cena jest odpowiednia dla niego. Ceny gier ustala również rynek.

PlayStation 3 oferuje 3D w grach, choć za pomocą innej technologii. Widzicie ofertę Sony jako zagrożenie dla Waszego produktu, a może jako sojusznika w promowaniu rozgrywki w trzech wymiarach?
Przede wszystkim 3D oferowane przez Sony wymaga niewygodnych okularów i drogich telewizorów. Ale nie, nie widzimy w nich ani sojusznika, ani konkurencji. Ich ofertę widzimy raczej jako zupełnie odrębny produkt. Nintendo 3DS to oczywiście konsola do gier w 3D, ale też sprzęt z wieloma funkcjami społecznościowymi.
Ważnym aspektem Nintendo 3DS jest „Something New Everyday", czyli codziennie coś nowego. Zachęcamy ludzi, by nosili sprzęt ze sobą z włączoną opcją SpotPass, dzięki czemu wchodząc w zasięg sieci Wi-Fi mogą otrzymywać za darmo nowy content. Dzięki funkcji StreetPass mogą wymieniać się informacjami z osobami mijanymi na ulicy czy w sklepie, również posiadającymi te konsole.

Skoro już o tym mówimy: Nintendo jest bardzo dumne z internetowych możliwości swojego nowego handhelda, jak na przykład SpotPass. Jest mowa o automatycznych update'ach, dodatkach do gier, aplikacjach, a nawet filmach czy wydarzeniach sportowych w 3D. Które z tych opcji będą dostępne w Polsce i kiedy?
Pierwszą aktualizacją będzie sklep internetowy. Relacje sportowe i filmy powinny być dostępne do końca 2011 roku. Zasada jest prosta: jeśli te funkcje zostaną uruchomione w Europie, to będą dostępne również w Polsce.

Oczy wszystkich zwrócone są teraz w stronę Nintendo 3DS, ale co z NDS i Wii? Jakie macie plany wobec tych konsol?
Oczywiście cały czas będziemy je wspierać. Gry na NDS wciąż będą wydawane, co jest szczególnie fajne ze względu na wsteczną kompatybilność Nintendo 3DS. Posiadacze nowej konsoli też będą mogli korzystać z tych tytułów. Wprawdzie NDS nie będzie promowany tak mocno jak jego następca, ale na pewno nie zostanie zapomniany czy porzucony. Widzimy go jako tańszą alternatywę w naszej ofercie. Konsola w dalszym ciągu będzie produkowana.

Co będzie z premierami dużych gier na Wii? Co z nową Zeldą?
Nowa Zelda na Wii ukaże się zdecydowanie jeszcze w tym roku. Na pewno będzie przed targami E3. Co więcej, w tym roku obchodzimy dwudziestopięciolecie serii The Legend of Zelda. Nie mam w tej chwili żadnych oficjalnych informacji na ten temat, ale powinno być ciekawie.

Również na naszym, polskim rynku?
Mówiąc o tym, że Nintendo wpisało Polskę na listę krajów „sponsorowanych", mam na myśli, że możemy się spodziewać, że zarówno hardware jak i software będą w pełni wspierane.

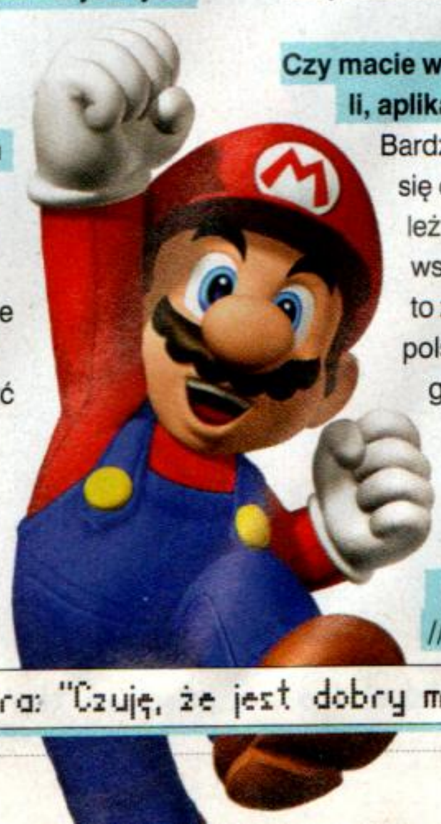
Jak wyglądało ostatnie pół roku pod względem promocji i sprzedaży produktów Nintendo w Polsce?
Mieliśmy bardzo dużo pracy. Zorganizowaliśmy mocną kampanię reklamową, wiele eventów. Jesteśmy też zadowoleni z wyników świątecznych. Przede wszystkim pracowaliśmy nad zbudowaniem świadomości marki Nintendo w Polsce, bo jak wszyscy wiemy nie jest z tym dobrze. Osoby, które grały kiedyś na NESie kojarzą Nintendo jako producenta retro konsol, a jak wiadomo, w skali globalnej wygląda to nieco inaczej. Ale jak mówię, dotychczasowe efekty są bardzo satysfakcjonujące.

Co myślisz o nadchodzącym Next Generation Portable?
Nie odnosząc się do Nintendo 3DS, uważam, że Sony produkuje konsole bardzo w swoim stylu, czyli po prostu z jeszcze lepszą grafiką.

Jak będzie wyglądała dystrybucja kart Augmented Reality do 3DSa?
Sześć kart AR znajdzie się w pudełku z konsolą. Następne nie będą dystrybuowane indywidualnie, a dodawane do wybranych tytułów, zależnie od decyzji wydawcy. Jeżeli producenci gier będą chcieli wykorzystać tę technologię w swoich tytułach lub po prostu dorzucić bonus do pudełka z grą, mają oczywiście taką możliwość.

Czy macie w planach lokalizację menu konsoli, aplikacji lub, w przyszłości, gier?
Bardzo byśmy chcieli. Stadlbauer stara się o to od wielu lat, gdyż lokalizacja leży tak naprawdę w interesie wszystkich. Nintendo również chce to zrobić, ale jednocześnie uważa, że polski rynek jest na tyle rozwinięty, iż gry po angielsku mogą sprzedawać się równie dobrze. Nic więcej na ten temat nie mogę w obecnej chwili powiedzieć.

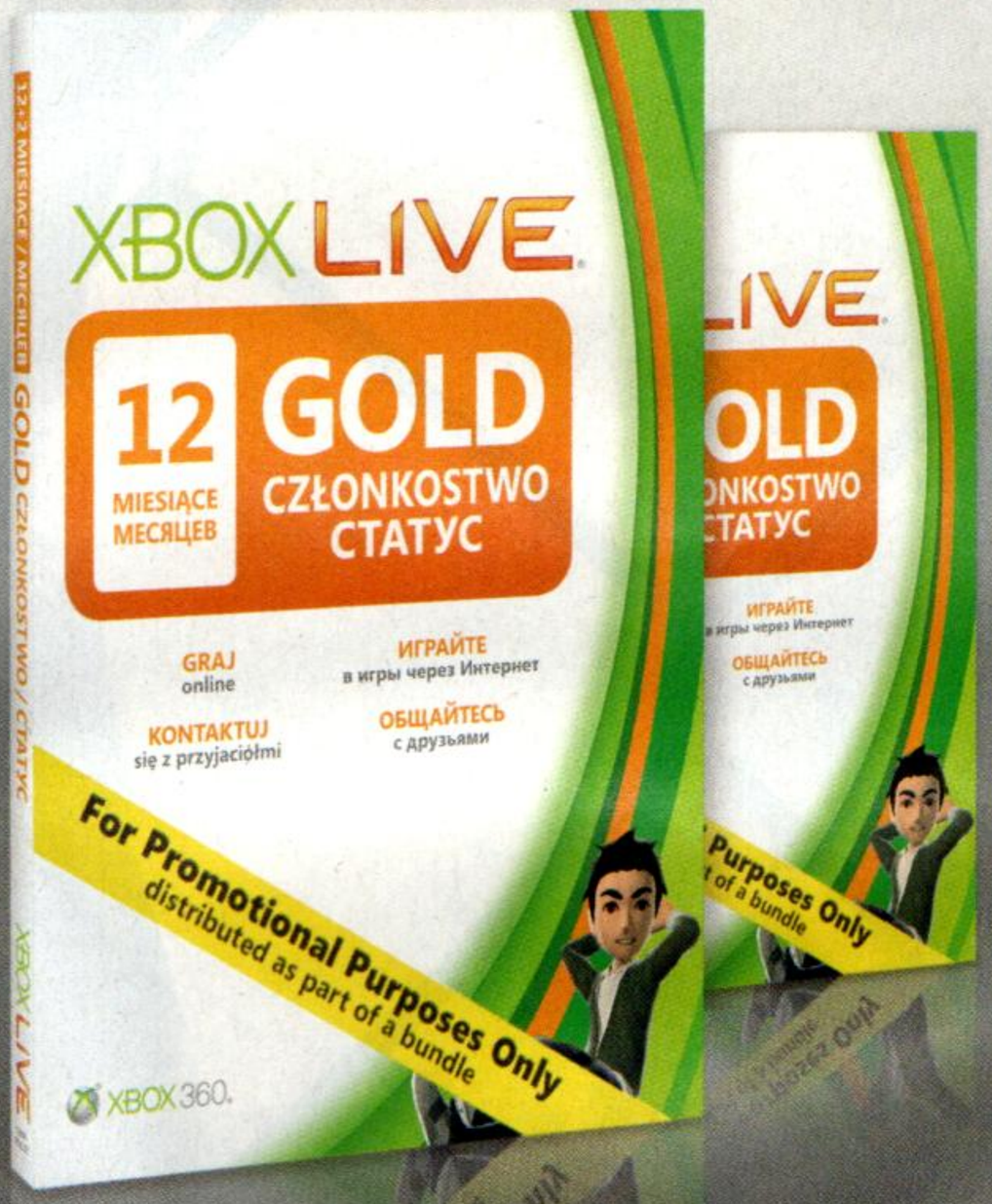
Dziękujemy za rozmowę.
//Gulash & Kaxi



"Duchowy sequel" Demon's Souls nosi tytuł Dark Souls... Yoshinori Ono, producent Street Fightera: "Czuję, że jest dobry moment na kolejną Onimushę"

sklep.gram.pl

50% taniej



Rabat na 12 miesięczny abonament Xbox Live Gold przy zakupie konsoli, akcesoriów lub dowolnej gry na Xbox 360.

Promocja obowiązuje do wyczerpania zapasów.

Ponad 130 punktów odbioru osobistego!

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232**

E-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań, aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

KIEDY GINIE WOLNOŚĆ

Partner technologiczny

LG

Patroni medialni

HYPER

T3

FILMWEB

Militaria.pl
Shooting & Outdoor

© 2009 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. THQ, Kaos Studios, Homefront and their espective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

CHWYĆ ZA BROŃ!

HOMEFRONT

18 MARCA 2011

18 TM
www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
CDPROJEKT

facebook.com/cdprojekt

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

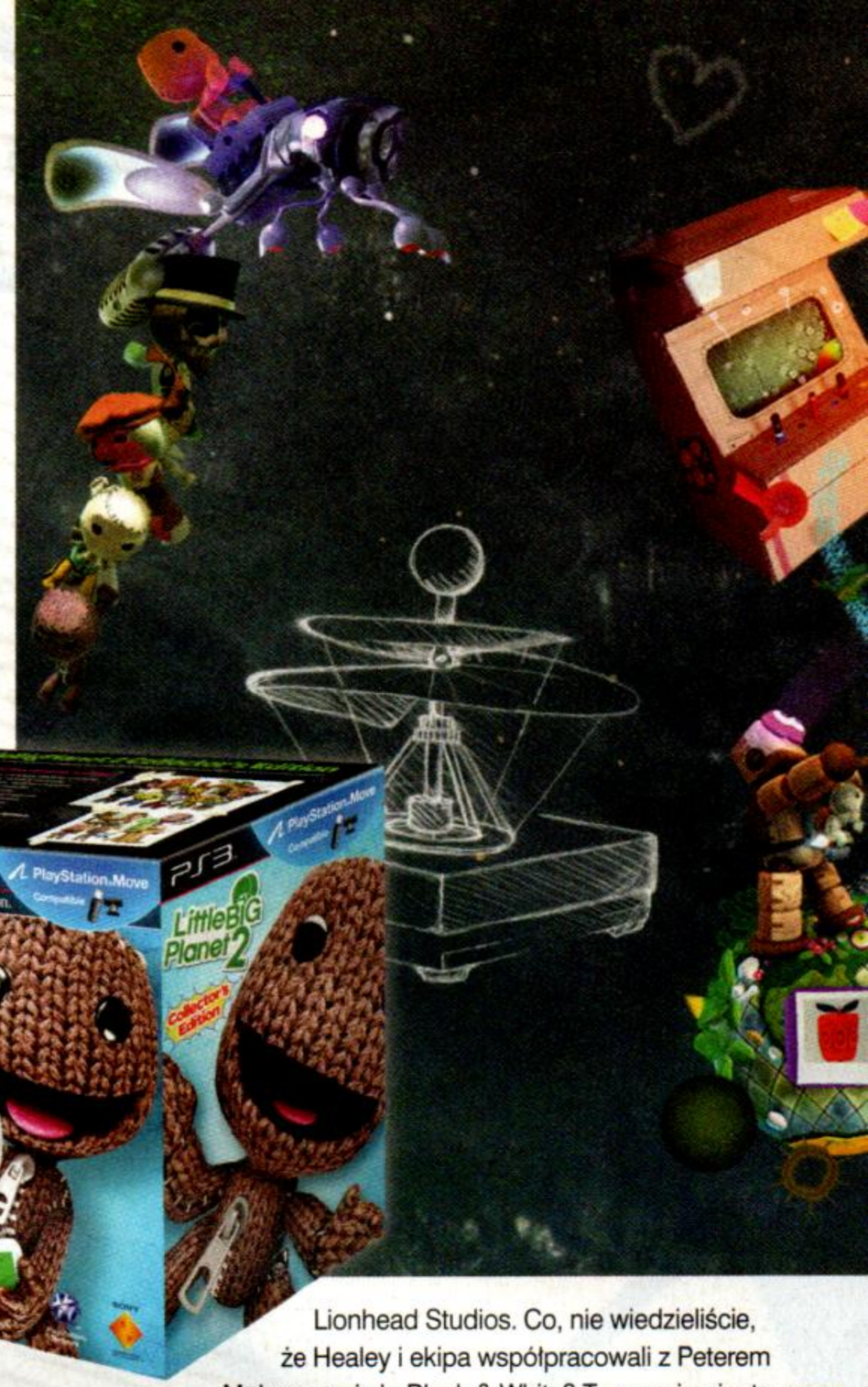
KAOS STUDIOS

THQ

INCEPCJA GIER VIDEO

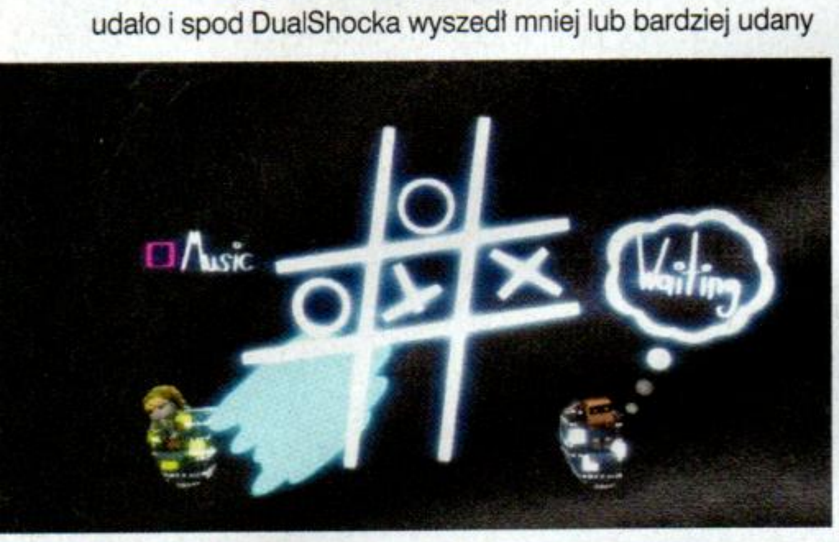
LittleBigPlanet 2

Cobb pokonywał kolejne poziomy snu, z kolei Media Molecule wchodzą głębiej w sferę gier tworzonych przez samych graczy. Szlifowanie edytora było przyczyną opóźnienia premiery LittleBigPlanet 2, ale patrząc na jego obszerność dziwię się, że Anglicy w ogóle wyrobili się w 2011 roku



Dla zdecydowanej większości gier życie kończy się tydzień-dwa po wylądowaniu pudełka z płytą na półkach sklepowych. Rynek się nasyca, czasopisma i portale przestają zamieszczać powiązane z grą wiadomości, nabywcy przechodzą ją i ograniczają powroty do okazjonalnego multiplayera. Od tej bezlitosnej reguły są oczywiście wyjątki, inaczej wygląda żywot tytułów dla graczy niedzielnych czy typowo imprezowych wygrzewów, ale praktycznie wszystkie duże, ważne dla portfolio konsoli produkcje wpadają w opisany schemat łatwo jak „calaki" w grach na Kinecta. Bez wysiłku.

Najwyraźniejszym z wyjątków jest właśnie LBP2, bo tym razem jeszcze dobitniej niż w przypadku pierwszej części widać, że autorzy rozłożyli akcenty po swojemu. Kupienie gry, przejście jej, nawet zabawa online – to wszystko tylko smaczne sushipodobne przystawki przed daniem głównym, jakim jest tworzenie własnych gier. Poprzedzone żmudnym ślęczeniem nad zaawansowanym edytorem, którego nie boję się nazwać nowym, choć bardzo specyficznym, językiem programowania. Osoby, które utknęły w czasie prób sklejenia czegokolwiek w „jedynce" tym razem mogą od razu zrezygnować, ale jeśli coś Wam się poprzednio udało i spod DualShocka wyszedł mniej lub bardziej udany zlepek poziomu – spokojnie możecie uderzać i inwestować w LBP2. Dwa lata temu sam narzekałem na nadmierne rozbudowanie edytora, ale dziś wiem, że jeszcze większe uproszczenie narzędzi skutkowałoby jednym – gracze kserowaliby w kółko te same rozwiązania i może powstałoby więcej niż 3 miliony poziomów, ale każdy byłby bliźniaczo podobny. Perfekcyjna ocena dla LittleBigPlanet 2 to także uhonorowanie Media Molecule za umiejętność przekucia jednej z większych wad pierwszej gry w zaletę i przekonanie Sony, że klienci nie przestraszą się hasła „sam sobie zrób dobrze". Wyniki sprzedaży nie prostują włosów we wstydliwych fragmentach ciała, ale są zupełnie wystarczające, by scena LBP2 była rzeska jak poranek na wakacjach w ciepłych krajach. Tak, moi drodzy, to już niedługo.



WOREK BEZ DNA LUB DNA WORKA

„Jedyne, co musieliśmy zrobić produkując LBP2, to przyzwyczaić się do myśli, że gracze przy użyciu naszych narzędzi stworzą rzeczy niemożliwe. Musieliśmy przyjąć to za pewnik" – jeden z małych wielkich mózgów, creative director Mark Healey nigdy nie wątpił, że prawdziwa siła gry leży w tym, co będzie się działo po premierze. Dla większości odbiorców najważniejszą zmianą jest z pewnością poprawiona wyszukiwarka gier, dzięki czemu nawet w imprezowych zawirowaniach nie trzeba wytężać trzeźwo wzroku, aby wyszukać polecane kreacje graczy. Działa to podobnie jak Youtube, dostosowując się do naszych preferencji i polecając poziomy i gry, które mogą nam się podobać.

Załóżmy jednak przez chwilę, że interesuje nas tworzenie własnych projektów, poprawianie ich i zrobienie tak dużego wrażenia na Media Molecule, że nie tylko trafimy do jakiegoś DLC, ale któregoś pięknego dnia listonosz przyniesie list z propozycją zatrudnienia w firmie byłych pracowników Lionhead Studios. Co, nie wiedzieliście, że Healey i ekipa współpracowali z Peterem Molyneux aż do Black & White? Tworzenie gier to praca zespołowa. Chyba, że ma się pod ręką równie interesujące narzędzie jak edytor z LittleBigPlanet 2 oczywiście.

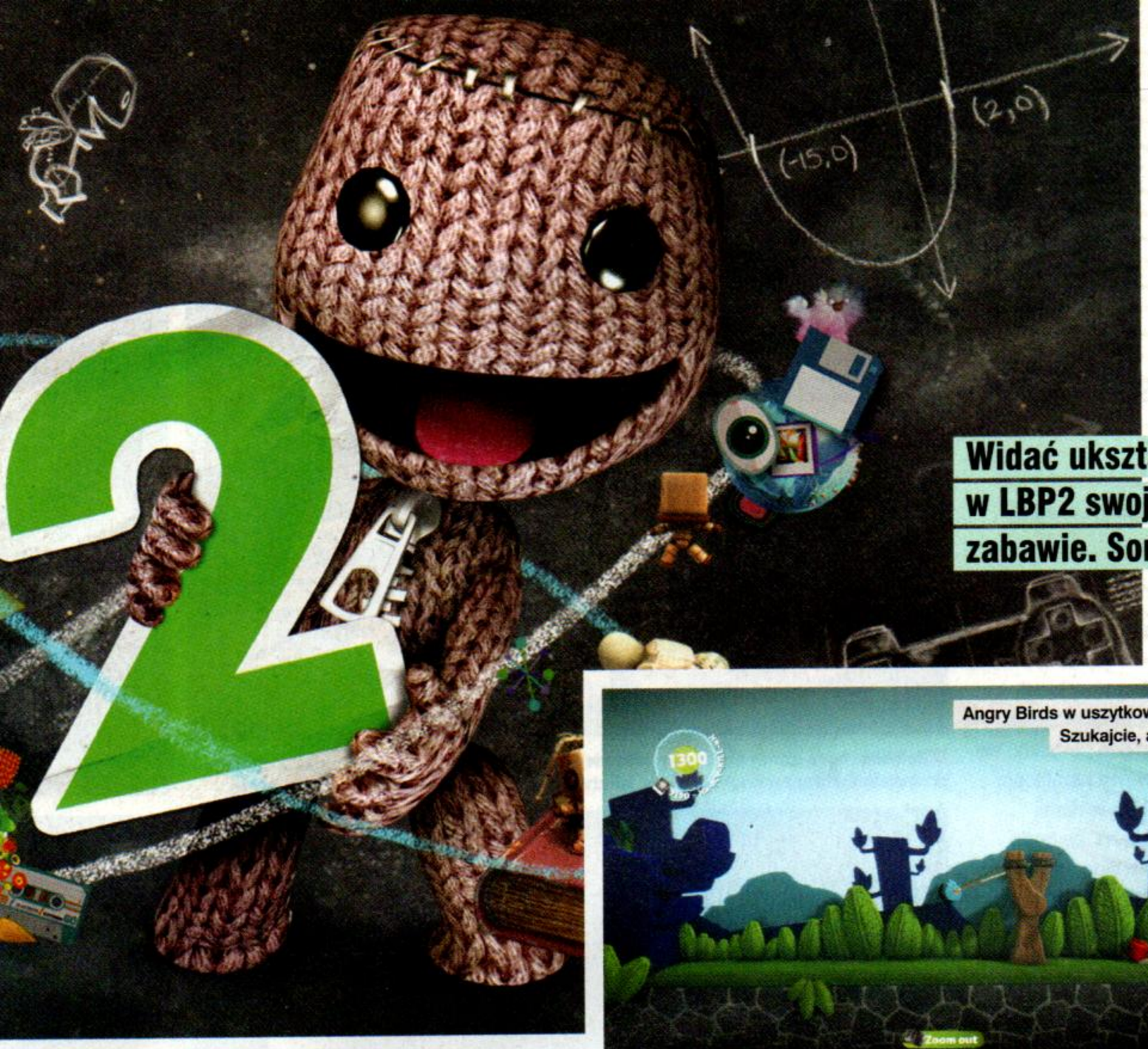
W dniu premiery dostępne były 3 miliony poziomów stworzonych przez ostatnie dwa lata w edytorze dodanym do pierwszej części – i całe szczęście, bo z miejsca widać, że gracze zgodnie z zaleceniami autorów skupili się na nowościach i zamiast projektować kolejne dwuwymiarowe plansze, próbują robić gry. LBP2 pozwala zmienić perspektywę, aby symulować FPSy, można tworzyć klony Micro Machines czy River Raid, a część osób świadomie rezygnuje nawet z obecności Sackboyów, projektując na przykład wariacje na temat golfa. Przejrzałem setki poziomów, przyglądałem się temu, jak mogły zostać zrobione i już po paru tygodniach od premiery muszę przyznać, że zwyczajnie nie wiem, jakie triki stosują niektórzy domowi autorzy. Czasem naprawdę wydaje mi się, że moja kopia gry ma edytor oberżnięty z połowy funkcji, tak zaawansowane zmiany widać w dostępnych „poziomach". Wracam wtedy do słów Healeya, że niemożliwe staje się możliwe i staram się jakoś z tym żyć. Wyraźnie widać ukształtowaną grupę twórców, którzy odnaleźli w LBP2 swoje powołanie i będą nadawać trend tej całej zabawie. Sony powinno zafundować im przynajmniej masaż.

DIFFERENT GEAR, STILL SPEEDING

Co do tej pory udało się graczom stworzyć? Znalazło się miejsce na bardzo skromne i oszczędne projekty, jak zabawa w kółko i krzyżyk, ale nie brakuje uroczo koślawej walki na miecze świetlne między młodym i starym Skywalkerem. Gracze ochoczo „pożyczają" cudze licencje – wpisując w wyszukiwarce „Mario" czy „Halo" (wiem, Fax, „Naruto" też) bez problemu trafimy na „licencjonowane" gry. Zazwyczaj ich wątpliwa siła opiera się właśnie na znanym tytule, a wierniejsze kopie znikają w tajemniczych okolicznościach. Odtworzenie Marvel vs. Capcom albo Street Fightera traktuję jako ciekawostkę, choć da się walczyć we dwie osoby, a system pozwala nawet na combosy i ciosy specjalne. Tyle tylko, że z oryginałem nie ma to wiele wspólnego, bo po przepuszczeniu przez uszytkowy filtr nic już nie jest takie samo.

Największy potencjał drzemie w projektach zupełnie oderwanych od konceptu znanego z kampanii LittleBigPlanet. Jak najmniej (albo wcale) obecności sackboyów i odejście od idei platformówki – tak powstają najciekawsze

Ekipa Danger Close, twórcy ubiegłorocznego Medal of Honor pracują nad sequelem... Shift 2 Unleashed (PS3, X360) ukaże się 1 kwietnia 2011



Wspólny mianownik

Co łączy legendarne studio Bullfrog, Lionhead i Media Molecule? Znaczna część ekipy. Tak naprawdę zespół stojący za LittleBigPlanet nie wziął się znikąd i od kilkunastu lat zachwycał nas kreatywnym podejściem do tematu tworzenia gier. Przywoływany kilka razy w tekście Mark Healey współpracował z Peterem Molyneux przy takich tytułach jak Dungeon Keeper, Magic Carpet i Theme Park. Kto je pamięta, ten wie, że w swoim czasie mocno namieszały w branży zmieniając oblicze kilku gatunków, a co ważniejsze – do dziś trudno znaleźć ich godnych naśladowców. Szeregi Lionhead opuściło kilka osób po premierach Black & White i Fable, a Sony zwietrzyło niezły biznes, choć patrząc na CV Healeya czy Smitha przyznacie, że nie trzeba do tego tęgiego umysłu. O tym jak byli ważni dla Lionhead Studios świadczy jakość ostatnich gier studia – sequele Fable nie spełniły oczekiwań i nawet Molyneux jest bardziej powściągliwy w obietnicach. Zupełnie jakby wiedział o ograniczonych możliwościach swojego zespołu. Ciekawe, jak czuje się Peter, widząc popularność LBP2 i reakcje tłumu na jej prezentacje w porównaniu do fali wątpliwości, jaka przetoczyła się przez świat po pokazaniu chłopca Milo. Bycie wizjonerem to ciężki kawałek chleba.

propozycje, choć paradoksalnie to właśnie one wymagają wciąż tygodni szlifów. Nie jest łatwo stworzyć w edytorze LBP2 strzelaninę, ale już za samą próbę warto wspomnieć, że coś takiego także jest dostępne. Nieźle wychodzą ludziom nowe wersje starych hitów – szybsza wersja Ponga nadal nieźle się sprawdza, arkanoidowe wariacje też raczej nigdy się nie znudzą. Domowi autorzy ciągle szukają drogi i rozgryzają podsunięte przez MM narzędzie. Samouczek co prawda zajmuje kilka godzin, ale wyjaśnia jedynie podstawową mechanikę. Programowanie wirtualnych procesorów, czy budowanie skomplikowanych robotów to ciężka umysłowa praca i nie zdziwię się, jeśli za kilka miesięcy zobaczymy w LBP2 takie gry, że zwątpimy we własną wyobraźnię. Sporo czasu spędziłem bawiąc się nowym studiem do montowania filmików. Pierwsze LBP kulało pod tym względem, oferując absolutne minimum opcji. Tym razem mamy do czynienia z odwrotną sytuacją, początkowo ogrom możliwości ustawiania kamery, jej przejazdów i zbliżeń może nas przerosnąć. Polecam jednak zebranie się w sobie i danie edytorowi szansy, bo po kilkunastu minutach okazuje się, że nie jest to takie trudne i całkiem efektowne rzeczy można osiągnąć niewielkim nakładem sił. W sieci już krążą przerobione zwiastuny Psychonauts czy Incepcji na silniku LBP2 i nie da się ukryć, że uszytki ze swoim urokiem czynią je jeszcze lepszymi. Da się podkładać własne dźwięki, muzykę można komponować wedle uznania, więc w zasadzie nie ma żadnych granic, jeśli chodzi o reżyserię przerywników. Przydają się one zwłaszcza w przypadku klasycznych poziomów, których ciągle trochę powstaje.

Widać, że gracze sprawniej operują edytorem i zamiast hurtowego zalewu średniaków kopiujących pomysły Media Molecule z kampanii, w sieci znajdują się ich twórcze rozwinięcia. Jeśli ktoś obawiał się, że LittleBigPlanet 2 zamieni się w kopalnię różnych projektów, a zabraknie w dostępnych poziomach tradycyjnego podejścia, może oficjalnie przestać. Dla sporej grupy to ciągle przede wszystkim platformówka, a zabawy grawitacją i masa nowych przedmiotów do wykorzystania, wydatnie zmieniły jej oblicze.

JAK DIABEŁEK Z PUDEŁECZKA

„LBP2 przestaje już być grą, a robi się multiboxem z narzędziami do tworzenia różnych gier. Metoda 'użytkownik sam robi sobie produkt' posunęła się o dwa kroki do przodu. Media Molecule należy się podium za pokonanie

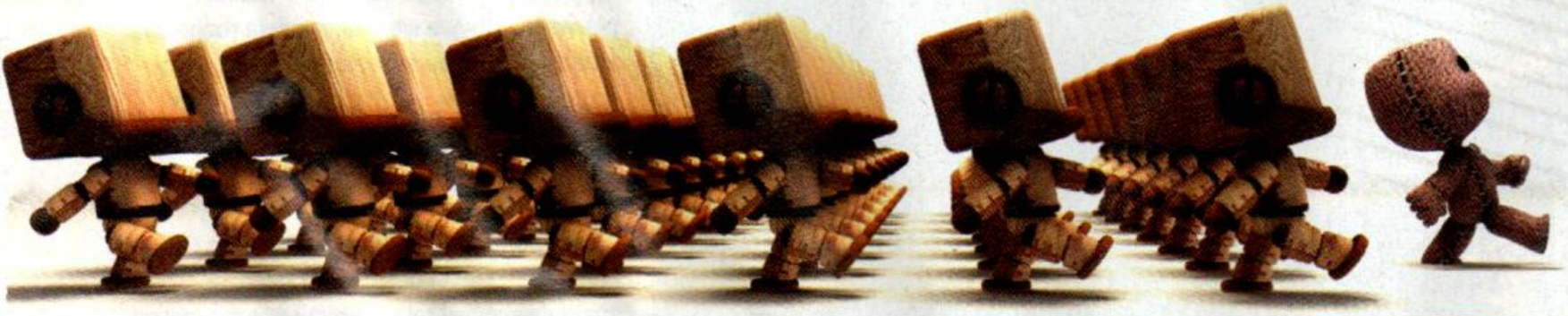
Widać ukształtowaną grupę twórców, którzy odnaleźli w LBP2 swoje powołanie i będą nadawać trend tej całej zabawie. Sony powinno zafundować im przynajmniej masaż

księgowych i wypuszczenie tytułu naprawdę dającego do myślenia" – te słowa Grabarza z jego felietonu sprzed miesiąca, oprócz tego, że jak zwykle trafiają w sedno, równocześnie każą się zastanowić, czy niecały milion sprzedanych sztuk LBP2 zachęci, czy zniechęci Sony do inwestowania w podobne idee. Z jednej strony milion to magiczna granica, z drugiej przy wszystkich zachwytach i akcji promocyjnej, a także uniwersalności uszytków trafiających do każdej grupy wiekowej, wydaje się, że następnym projektem MM raczej nie będzie trzecia część. Zresztą sam bym tego nie chciał – „dwójka" wydaje mi się na tyle kompletna, że pierwszy raz w życiu nie miałem ani przez sekundę wątpliwości, co do oceny.

Być może jednak pomysły z LittleBigPlanet zostaną twórczo rozwinięte przez świeże podejście innych developerów. Sam Shigeru Miyamoto jakiś czas temu stwierdził, że jest zainteresowany zrobieniem gry opartej o podobne mechanizmy i zostawia otwartą furtkę dla zawartości tworzonej przez użytkowników. Jakkolwiek ciężko w tym momencie wyobrazić sobie Mario w takiej wersji, to i tak na uwagę zasługuje fakt, że Miyamoto zamiast zjechać konkurencję, jak to ma w zwyczaju, odniósł się do LBP z szacunkiem. Co czeka uniwersum uszytków od jego autorów? Aktualnie MM pracują na usprawnieniem dodającym „mocarną obsługę Move". W podstawce mieliśmy obiecujący Prehistoric Pack, ale technical director Dave Smith obiecuje, że „nie ma żadnych ograniczeń, jeśli chodzi o wsparcie różdżki". Zmiany mają być tak daleko idące, że poczekamy na nie na pewno jeszcze kilka miesięcy. „Gdybyśmy od razu chcieli wdrożyć wszystkie nasze pomysły, nie skończylibyśmy LBP2 przez 10 lat" – odgraża się Healey. Jestem bardzo ciekawy, jak jego słowa skomentowałby perfekcjonista Kazunori Yamauchi z Polyphony. Zapewne ostro.

Jeśli ktokolwiek jest głodny nowej fabuły po skończeniu kampanii i woli śledzić zaplanowaną historię, niż bawić się pojedynczymi poziomami zassanymi z sieci, powinien rozejrzeć się za Hansel & Gretelbot Pack. To projekt dwunastu doświadczonych ludzi ze sceny LBP, którzy postawili sobie za cel stworzenie nowej opowieści. Powstała z tego całkiem interesująca baśń o niechcianym przez macochę tytułowym rodzeństwie, które musi stawić czoła przeciwnościom losu. Poziomy hołdują tradycjom platformówek, choć oczywiście nie brakuje na nich urozmaiceń i szefów. Z każdym kolejnym fragmentem, autorzy amatorzy zdobywali u mnie coraz większy szacunek – nie dość, że to wszystko złożyli do kupy, to musieli podłożyć dubbing, dograć muzykę, a przede wszystkim wszystko zaplanować. Ten darmowy dodatek to jak dotąd najbardziej imponujący przykład mocy edytora w LBP2 i możliwości, jakie daje użytkownikom. W dodatku wszystko powstawało za pozwoleniem Media Molecule. Bardzo podoba mi się takie podejście do osób, które kupiły grę. Znając innych developerów, to wszystko mogło skończyć się takim samym, ale płatnym DLC. Tym większe brawa za pomysł, bo za wykonanie należy się co najmniej nagroda w postaci wysokiego ocenienia tych poziomów. Pochwały to najlepszy motywator.

Chcecie tego czy nie, hegemonia uszytków jest w pełni. Podobnej gry nie ma ani Microsoft, ani Nintendo. Ba, żaden developer third party nie zbliżył się do klasy LittleBigPlanet 2 i nic nie wskazuje, by miało się zmienić na tej generacji konsol. //**Gonzo**



Ukazał się obiecywany patch do Gran Turismo 5 w wersji 1.06 dodający między innymi obsługę wyścigów B-Spec przez przeglądarki internetowe

Dead Island

Palące słońce, szumiący ocean, drinki i roznegliżowane kobiety. Raj na ziemi. Aż tu nagle… zombie!

Wrocławski Techland długo kazał czekać na prezentację Dead Island. O grze usłyszeliśmy po raz pierwszy kilka lat temu, po drodze koncept rozgrywki zmieniał się kilkakrotnie, ale wydaje się, że wreszcie gra wyszła na prostą. Techland i Deep Silver oficjalnie planują premierę w bliżej niesprecyzowanym momencie tego roku, ale z tego, co zdołałem się dowiedzieć wynika, że powinno to nastąpić wcześniej niż później. Pewnie zadajecie sobie teraz pytanie, czy jest w ogóle na co czekać. Może niniejsza lektura odpowie na to pytanie przynajmniej częściowo.

JESZCZE TU NIE BYLIŚCIE

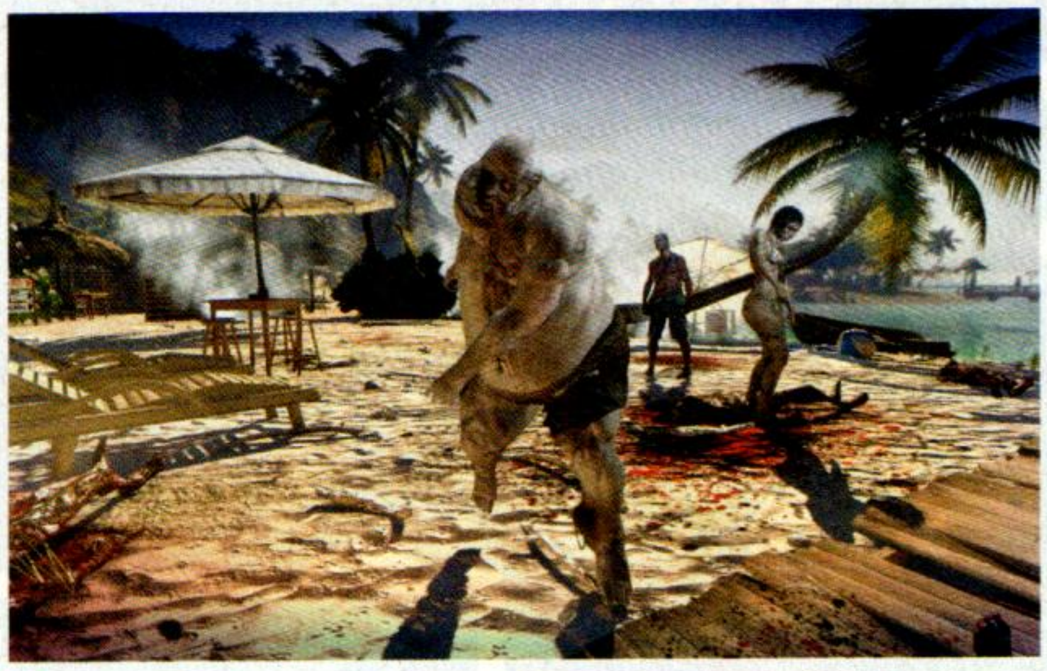
Banoi, fikcyjna wysepka należąca do Papui Nowej Gwinei. A na niej Royal Palms Resort, turystyczny raj dla bogatych klientów. Wiadomo, ekskluzywne hotele, drogie drinki, codzienna impreza na plaży – stolica hedonizmu. Jednak Sam B nie przybył tam wypoczywać, ale pracować. Swego czasu zawojował listy przebojów, co dało mu status gwiazdy rapu. Szybko jednak okazało się, że jest typowym przykładem gwiazdy jednej piosenki. Dlatego musi przyjmować takie zlecenia na końcu świata jak to. Ma zaśpiewać podczas jednej z imprez. Tej nocy jednak wydarzy się coś niewyobrażalnego…

Wyjaśnienie tego, co właściwie stało się na Banoi będzie jednym z zadań bohatera. Przyczyna jest nieznana, widoczny jest za to skutek: cała wyspa roi się od żądnych ludzkiego mięsa zombiaków. Niedobitki ludzi zabarykadowały się w kilku punktach rozrzuconych po całej wyspie. W takiej grupie znalazł się również Sam B, który przy okazji – kolejna zagadka – okazuje się odporny na ugryzienia zombie. Jasne, wciąż mogą go zabić, ale ugryziony nie zamienia się w jednego z nich. To w naturalny sposób predestynuje go do roli bohatera. Cel jest jasny: przeżyć i wydostać się z wyspy.

SAM SOBIE STEREM

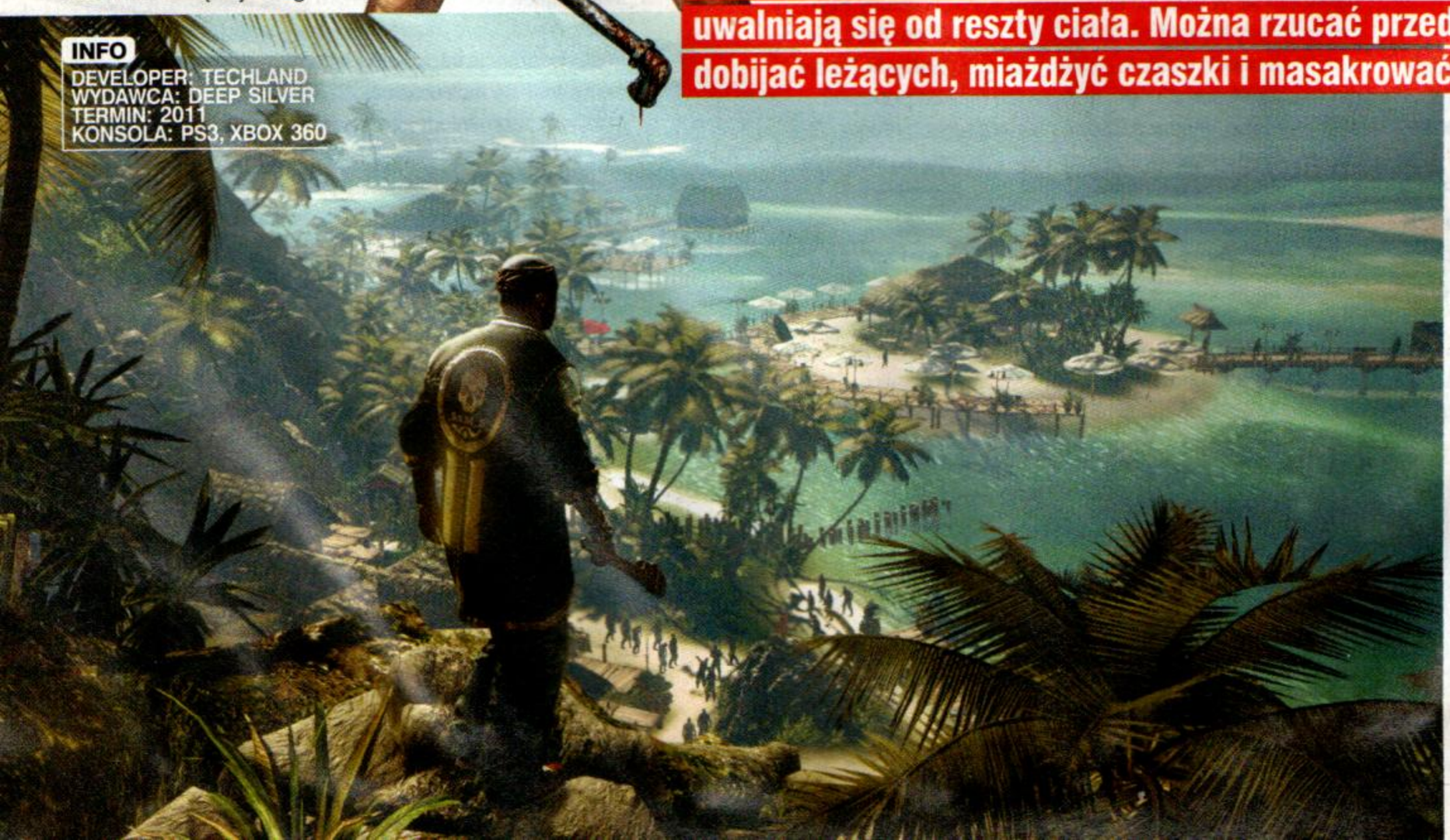
Trudno przypisać Dead Island do jednego gatunku, gdyż mieszają się tu elementy wielu z nich. Świat gry, czyli wyspa Banoi, podzielona jest na kilka ogromnych części, w granicach których gracz może poruszać się niemal bez ograniczeń. Pewnym hamulcem jest jedynie siła przeciwników – w danej okolicy mogą być na tyle potężni, że będą stanie zabić bohatera jednym ciosem. Należy tam wrócić dopiero gdy postać rozwinie swoje statystyki. Zgadza się, w Dead Island nie zabraknie elementów RPG, w tym rozwoju postaci. Każdy pokonany zombiak to punkty doświadczenia, a te z kolei przekładają się na poziomy doświadczenia. Każdy kolejny zwiększa odporność i siłę rażenia, ale również daje dostęp do mocniejszej broni i zdolności specjalnych. Będą typowe dla hack 'n' slash drzewka umiejętności, wśród których znajdzie się chociażby berserk mode albo możliwość zmiażdżenia powalonemu zombiakowi czaszki obcasem.

Kolejnym elementem przybliżającym Dead Island do RPG jest system questów. Te ostatnie dzielą się, tu bez niespodzianki, na należące do głównego wątku oraz poboczne. W sumie ma być około dwustu zadań. Choć mogłem zobaczyć jedynie sam początek gry, przekonałem się, że questy będą przeplatały się w ciekawy sposób. Sam B na prośbę typka o imieniu Sinamoi, samozwańczego przywódcy grupy ocalałych, szedł do wieży, w której znajdowała się radiostacja, kiedy natknął się na pickupa atakowanego przez zombie. Po uratowaniu zamkniętego w środku nieszczęśnika, został poproszony o pomoc w zbieraniu zapasów. Tylko od grającego zależało czy mu pomoże, czy też będzie kontynuował poprzednie zadanie. Tego typu poboczne misje będą świetną okazją do podpakowania postaci i zajrzenia w każdy róg wyspy – w ten sposób można zdobyć na przykład wyjątkowo skuteczną broń. Ale nie tylko – pozwolą także poznać historie postaci drugoplanowych oraz zebrać dodatkowe informacje na temat zagadkowych wydarzeń na Banoi.



Zombiaki będą różniły się między sobą nie tylko statystykami – na swej drodze spotkamy przynajmniej kilkanaście ich rodzajów, jak choćby wielkoludów chcących nas staranować.

Jucha bryzga obficie na wszystkie strony, a kończyny ochoczo uwalniają się od reszty ciała. Można rzucać przedmiotami, dobijać leżących, miażdżyć czaszki i masakrować zwłoki



INFO
DEVELOPER: TECHLAND
WYDAWCA: DEEP SILVER
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, XBOX 360

ZOMBIAKA WAL Z KOZAKA

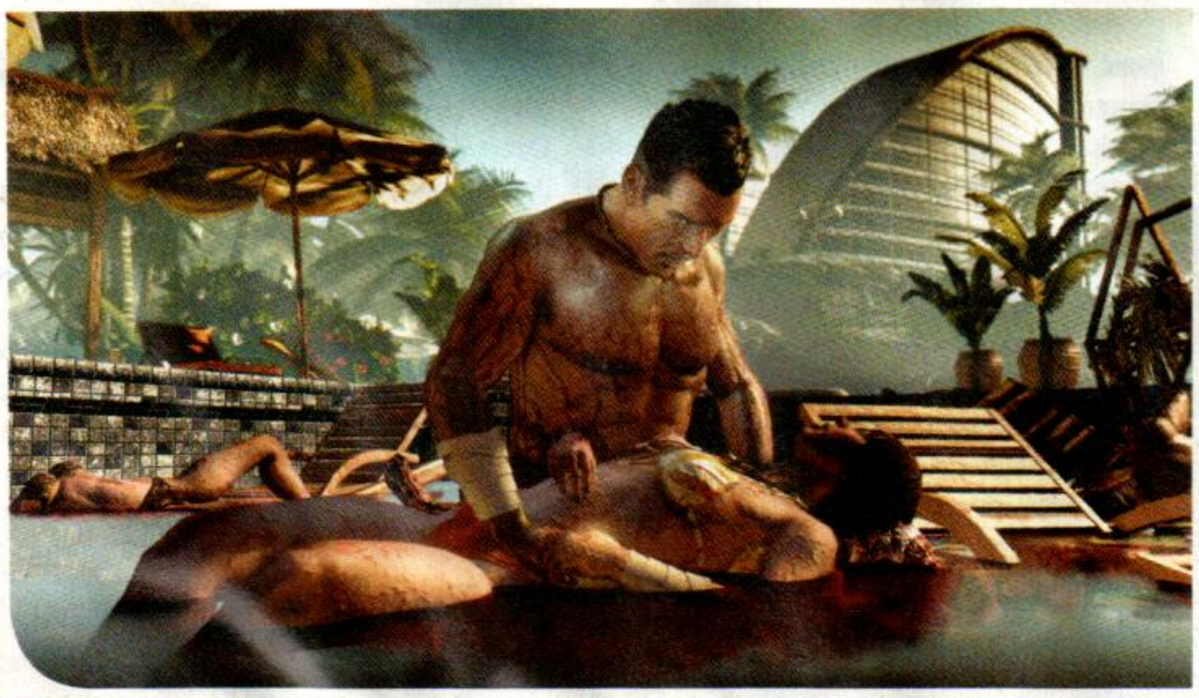
O ile struktura misji i rozwój postaci nasuwa skojarzenia z roleplayami, nie da się powiedzieć tego samego o walce. Po pierwsze odbywa się ona, jak cała rozgrywka zresztą, w widoku z pierwszej osoby, a po drugie opiera się na operowaniu szeroko pojętą bronią białą. W tym aspekcie autorzy postawili na realizm: w momencie gdy atakują zombie, wszystko staje się potencjalnym narzędziem obrony. Wiosła, rurki, klucze francuskie, nawet deski – wszystko, co akurat znajduje się pod ręką. Jedyny obszar, jaki mi zaprezentowano, czyli Royal Palms Resort

□ Dead Island to nie do końca horror; bardziej survival wśród zombiaków. Ma być kilka strasznych momentów, ale nie spodziewajcie się drugiego Cichego Wzgórza.

□ Z jednej strony główny wątek DI ma być wyjątkowo intrygujący, a fabułę wzbogacą historie drugoplanowych postaci. Z drugiej zaś zabraknie alternatywnych linii dialogowych czy ewolucji bohaterów.

wprost roi się od broni, choć oczywiście bardziej użytecznych zabawek trzeba się trochę naszukać. Pojawi się także broń palna, chociaż będzie stanowiła nie lada rarytas, podobnie jak chociażby w Condemned. Dodatkowo wszelkie przedmioty będą szybko ulegały zużyciu, co ma wymusić oszczędzanie mocniejszych zabawek i zachęcać graczy do eksploracji. Jeśli jednak do jakiejś zabawki przywiążecie się szczególnie, w specjalnych punktach będziecie mieli szansę ją naprawić, a nawet zwiększyć jej statystyki. Oczywiście nie za darmo.

Przy okazji walki warto nadmienić, że Dead Island jest brutalne, jak na grę o zombiakach przystało. Jucha bryzga obficie na wszystkie strony, a kończyny ochoczo uwalniają się od reszty ciała. Można rzucać przedmiotami, dobijać leżących, miażdżyć czaszki i masakrować zwłoki. Ataki wyprowadza się klasycznie za pomocą spustu, a gra sama dostosowuje kąt uderzenia do sytuacji. Na szczęście doszły mnie słuchy, że developer pracuje nad alternatywnym systemem sterowania, w którym gracz w pełni decydowałby o rodzaju uderzenia, jakie chce zadać. Nie ma jednak stuprocentowej pewności, że zobaczymy go w finalnym produkcie.



□ Początek przygody ma miejsce na słonecznej plaży, ale autorzy obiecują diametralnie odmienne miejscówki w dalszej części gry, w tym wnętrza budynków.

WESPÓŁ W ZESPÓŁ

Sam B jest pierwszą postacią ujawnioną przez Techland, ale nie jedyną. Oprócz napakowanego czarnego rapera do wyboru będzie również białas z irokezem oraz dwie laski: pani ochroniarz oraz bliżej nieokreślona paniusia w czerwonej spódnicy. Bohaterowie oczywiście będą różnili się statystykami oraz umiejętnościami dostępnymi na drzewkach. Ale to nie wszystko. Otóż jedną z kluczowych opcji Dead Island będzie kooperacja dla maksymalnie czterech osób. Nie chodzi jednak o osobny tryb w głównym menu, ale o zupełnie swobodne i niezobowiązujące dołączanie graczy do czyjejś kampanii. Można połączyć się na chwilę, choćby po to, by wymienić się przedmiotami. Warunkiem jest znajdowanie się na mniej więcej tym samym etapie postępu w grze. Przede wszystkim musi to być ta sama część wyspy. Niektóre questy będą na tyle kluczowe, że gracze, którzy ich jeszcze nie ukończyli nie będą mogli współpracować z tymi, którzy są już dalej. Dokładne kryteria dobierania grających nie są dziś jeszcze znane, pozostaje więc zawierzyć producentom, że całość będzie trzymała się kupy.

Dead Island to jeden z tych tytułów, których nasza branża rozpaczliwie potrzebuje. Mamy tu zupełnie nową markę, a do tego oryginalny pomysł na rozgrywkę. Jasne, poszczególne elementy DI przywodzą na myśl inne gry, ale jest tego na tyle dużo, że w rezultacie powstaje innowacyjna mieszanka. Miejmy nadzieję, że okaże się również wybuchowa. //**Kaxi**

MACGYVER

Eksploracja jest istotnym aspektem gry. Gracz znajduje nie tylko nowe bronie, ale również kasę, by je naprawiać i ulepszać. Jednak najciekawiej zapowiada się opcja tworzenia całkiem nowych broni. Aby to uczynić, trzeba najpierw znaleźć schemat oraz potrzebne elementy, a następnie udać się do punktu, w którym możliwa jest budowa. I tak łącząc maczetę z baterią oraz kablami otrzymujemy maczetę elektryczną. Nie tylko wbija się ona w ciała przeciwników, ale również paraliżuje ich na moment ładunkiem elektrycznym. Widziałem także podobnie podkręcony kij baseballowy oraz wybuchowe noże, z przymocowanym ładunkiem elektrycznym oraz zegarkiem. Wszystkie te chałupnicze przeróbki są doskonale widoczne na broni podczas gry, choć najważniejsze jest oczywiście to, że zwiększają one szansę przeżycia na wyspie.

MADE IN POLAND

Kowboje i Zombiaki

W lutym zapukaliśmy do wrocławskiej siedziby Techlandu dwukrotnie – by dowiedzieć się więcej o Call of Juarez: The Cartel, a także by zobaczyć w akcji Dead Island. Rozmawiamy z Pawłem Kopińskim, Lead International Brand Managerem

Skąd pomysł na zmianę miejsca i czasu akcji w The Cartel?

Po pierwszej części Call of Juarez i jej prequelu ciężko byłoby wymyślić kontynuację fabularną, ponieważ uśmierciliśmy wszystkich głównych bohaterów poza Billym. Zarówno Ray, jak i jego brat Thomas zginęli. Byłoby trudno zrobić trzecią grę z ich udziałem w taki sposób, aby było to logicznie spójne, a nie chcieliśmy robić kolejnego prequela. Tym razem postanowiliśmy wyjść poza schemat i poszukać czegoś innego. Jednym z pomysłów było przeniesienie gry do współczesności. W ten sposób mogliśmy pozbyć się niektórych ograniczeń – np. w kwestii dostępnego arsenału. Technologia i uzbrojenie są obecnie dużo bardziej rozwinięte; możemy dzięki temu zaoferować w tym temacie znacznie więcej niż na XIX-wiecznym Dzikim Zachodzie. Zainspirowało nas również kino – takie filmy jak „To nie jest kraj dla starych ludzi" pokazały, że da się zrobić współczesny western. Taki, który dzieje się w czasach współczesnych, ale przekazem i stylem jednoznacznie kojarzy się z westernem klasycznym. Klimaty jak u Sergio Leone, ale w teraźniejszości.

Czy powinniśmy myśleć o The Cartel jako o trzeciej części trylogii, czy też może jako o początku nowego ciągu?

W tym momencie nie myślimy o ciągu, tworząc fabułę The Cartel nie nastawiamy się na jedną, dwie czy też pięć fabularnych kontynuacji. To wciąż sprawa otwarta. The Cartel w sensie ideowym tzn. w sensie ducha Dzikiego Zachodu jest tą samą marką co Więzy Krwi. Różnica jest taka, że Dziki Zachód jest ukazany inaczej – moim zdaniem nawet ciekawiej. Poza kilkoma miejscami, które odwiedzimy i które przypomną nam lokacje z poprzednich części, takich bezpośrednich mocnych nawiązań – np. fabularnych – do poprzednich tytułów raczej nie będzie.

Jak umieszczenie akcji gry w nowych realiach wpłynęło na tryb waszej pracy?

Tworząc kontynuację musisz skupić się, by wszystko było spójne, miało ręce i nogi, i nie pojawiały się żadne sprzeczności fabularne. Z kolei kiedy wymyślasz nowy tytuł lub przenosisz serię w nowe realia bez bagażu fabularnego, masz przed sobą inne wyzwania. Przykładowo musisz od nowa wykreować całe tło fabularne, motywacje i wiarygodność bohaterów. To nie jest tak, że mamy tego samego Raya, który w poprzedniej części został już przedstawiony i dokładnie scharakteryzowany. Niejako cały świat trzeba stworzyć znów od podstaw.

Coraz częściej autorzy gier przy projektowaniu fabuły korzystają z pomocy pisarzy lub scenarzystów. Jak jest w przypadku The Cartel?

Fabułę tworzą dwie osoby. Ze strony Techlandu jest to Paweł Selinger, autor fabuły do COJ 1 i 2, drugą osobą jest hollywoodzki pisarz Haris Orkin, który współpracuje z nami od czasów pierwszego COJa, ale teraz jest mocniej zaangażowany we współtworzenie scenariusza. Wcześniej odpowiadał głównie za dialogi, naturalizację językową postaci oraz wybór aktorów do dubbingu. W przypadku The Cartel także tym się oczywiście zajmuje.

Jeżeli brać pod uwagę oceny, Więzy Krwi były lepszą grą od części pierwszej. Czego nauczyły Was te dwie gry?

Po wydaniu każdej naszej gry czytamy dokładnie wszystkie recenzje i komentarze graczy, z których wypisujemy zaobserwowane negatywy i pozytywy. Te pierwsze staramy się wyeliminować – dowodem, że to się sprawdza, jest choćby fakt, iż Więzy Krwi zostały ocenione znacznie wyżej. Sekcje skradankowe w pierwszej części były krytykowane, zaś etapy z Rayem chwalone. W drugiej części postawiliśmy na więcej akcji, co spotkało się z przychylnym odbiorem graczy i krytyków. Musimy być elastyczni i dostosowywać nasze tytuły do oczekiwań graczy. Krótko mówiąc: liczymy się z Waszymi opiniami.

Myśleliście o rozszerzeniu marki Call of Juarez na platformy przenośne?

Mimo, że Techland jest dużą firmą, skupia się na tym, na czym zna się najlepiej. Na pewno przyjdzie taki czas, że zaczniemy eksperymentować z przenośnymi platformami, ale w tym momencie nie jest to część rynku, w której się specjalizujemy.

Zarówno The Cartel, jak i Dead Island pracują na Waszym autorskim silniku Chrome Engine. Jakie są jego najmocniejsze strony? Nie kusiło Was, by kupić gotowy silnik?

Kupno nowego silnika od zewnętrznego twórcy wiąże się z jednoczesnym zakupem ograniczeń danego silnika. W momencie, kiedy tworzymy nową grę i chcemy mieć w niej np. kooperację, to wraz z nową wersją silnika – teraz to będzie Chrome Engine 5 – jesteśmy w stanie dopasować technologię do naszych potrzeb. Powszechnie wiadomo, że nasz silnik jest szczególnie dobry w prezentowaniu przyrody: wielkich przestrzeni w makroskali, a w mikroskali szczegółów, takich jak np. fotorealistyczne tekstury najdrobniejszych obiektów. To zawsze było mocna strona Chrome Engine i nic się nie zmieniło. Nowością jest choćby obsługa trybu kooperacji i systemowa możliwość tworzenia miast, która z jednej strony pozwala nam generować olbrzymią metropolię, a z drugiej skupić się na drobnych detalach. To jest nowość w naszej technologii, którą ciągle rozwijamy.

O Dead Island przez długi czas było cicho, spodziewaliśmy się gry z perspektywy trzeciej osoby, tymczasem to FPS. Planowaliście taki widok od początku?

Zdecydowanie tak. Mieliśmy ku temu kilka powodów. Pierwszym jest nasze doświadczenie z grami w tej perspektywie, nawet jeśli do tej pory były to shootery. Drugim jest przekonanie, że widok pierwszoosobowy pozwala na największą immersję. Dosłownie wchodzi się wtedy w skórę bohatera. Trzecia rzecz: gra o zombiakach w FPP to jednak coś nowego na rynku. Oprócz Left 4 Dead, a w początkowych pracach nad Dead Island o Left 4 Dead jeszcze nikt nie słyszał, nic innego mi nie przychodzi do głowy. Cała reszta to albo klasyczne TPP, albo widok znad ramienia, jak w ostatnich Resident Evil.

Czy było coś, co stanowiło bezpośrednią inspirację dla Dead Island?

Nie mieliśmy jednej inspiracji, były ich setki, jeżeli nie tysiące – gry filmy, komiksy, książki… i to nie zawsze o zombie. Ważne, że gdy rozpoczynamy prace nad nowym tytułem, zastanawiamy się, czego na rynku jeszcze nie ma, a co mogłoby się spodobać graczom. Przy Dead Island wyszliśmy od widoku pierwszoosobowego oraz bardzo rozwiniętej walki wręcz bronią białą. To było pole, na którym chcieliśmy zaproponować coś unikalnego, co pozwoli wybić się spośród konkurencyjnych tytułów. Chcieliśmy też stworzyć wyjątkowe miejsce akcji, które nie kojarzy się bezpośrednio z filmami Romero, czy komiksami Kirkmana. Stąd zderzenie pięknego kurortu dla bogatych ludzi, sączących drinki w prywatnych basenach, z czymś tak zaskakującym i ohydnym jak zombiaki, które pojawiły się nie wiadomo skąd, plugawiąc ten raj na ziemi.

Jak oceniasz polski rynek gier? W tym roku ukażą się dwie wasze gry, PCF wydają właśnie Bulletstorma, a w kolejce czeka Wiedźmin.

Na pewno polski rynek się rozwija. Nie można już mówić o zaledwie 2-3 firmach znających się na robieniu gier, jest ich obecnie dużo więcej. Nie wszystkie co prawda zajmują się grami na duże platformy, część z nich odnosi sukcesy np. na smartfonach. Nas cieszy konkurencja, bo jest się z kim ścigać, zarówno jeśli chodzi o liczbę sprzedanych egzemplarzy, jak i zdobywane oceny w mediach. Grałem w demo Bulletstorm, bardzo mi się podobało. Liczę, że będzie to naprawdę dobra gra.

Czy myśleliście o implementacji obsługi kontrolerów ruchowych w Waszych grach?

To bardzo fajne urządzenia. Sam w domu mam PlayStation Move, choć niestety na razie jest nieco za mało na niego gier, żeby było można w pełni przekonać się o jego możliwościach. Czekam na Killzone 3, żeby sobie porządnie postrzelać. Oczywiście myśleliśmy o wykorzystaniu tych urządzeń, ale na 99 procent jeszcze nie w The Cartel i Dead Island. Implementacja ich obsługi i testowanie wszystkich mechanik w grze zajmują mnóstwo czasu, co jest problemem w przypadku tytułów, które już są w produkcji i gdzie trzeba dotrzymać wyznaczonych terminów. Nie możemy nagle rozgrzebać gry, by eksperymentować z kontrolerami ruchowymi. Tym niemniej jestem przekonany, że w następnych tytułach będziemy starali się je w jakiś sposób wykorzystać.

Macie już na koncie trzy gry na konsole obecnej generacji. Czujecie, że teraz pracuje się Wam łatwiej niż na początku?

Oczywiście. W przypadku pierwszego Call of Juarez dopiero przepisywaliśmy nasz silnik na Xboxa 360, a przy okazji Więzów Krwi przepisywaliśmy silnik na PS3. Na szczęście specyfikacja konsol się nie zmienia, dlatego teraz możemy skupić się na jeszcze lepszej optymalizacji. Pod względem technologicznym jest łatwiej i szybciej niż wcześniej. Dzięki temu programiści, którzy poprzednio byli zajęci przenoszeniem kodu na nową platformę i jego optymalizacją, w tym momencie mogą skupić się nad pracami nad samą grą.

Dziękujemy za rozmowę. //Kaxi

SEGA Rally Online Arcade (X360, PS3) jeszcze w tym roku na PSN/XBLA... "Mroczna Wieża" Stephena Kinga jako gra video? Plotkuje się, że trwają prace

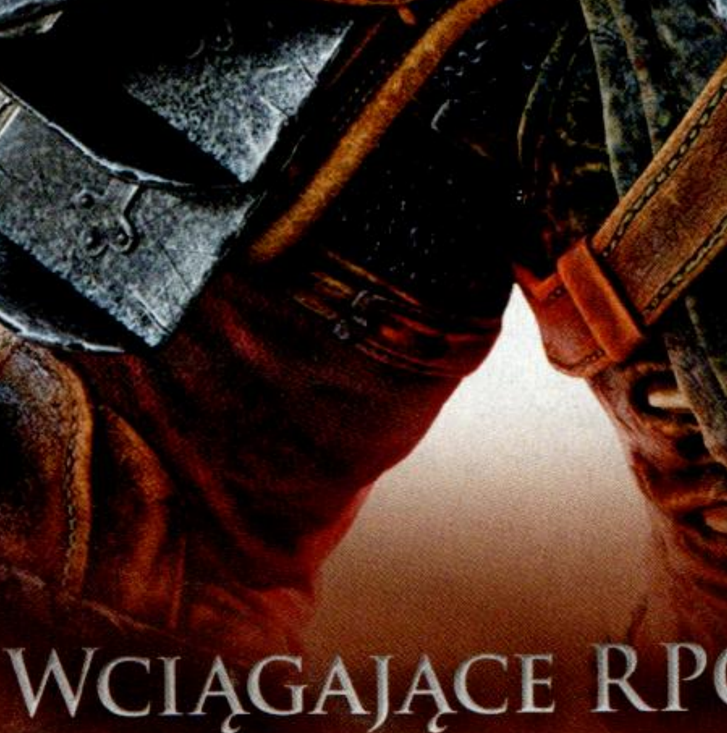
KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY RPG 2009 ROKU

DRAGON AGE™ II

NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR
PATRON MEDIALNY

fabryka słów
PARTNER WYDANIA

WCIĄGAJĄCE RPG, NA KTÓRE ZAWSZE CZEKALIŚCIE



PREMIERA 11 MARCA 2011

WWW.DRAGONAGE.PL WWW.BIOWORLD.EA.PL

POLSKA WERSJA PL NAPISY
GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ.

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD ROM BioWare EA

© 2010 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare i Dragon Age są znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. „PlayStation," „PS3," PS3 i są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Ratchet & Clank
4 Za Jednego

Tej bitwy Ratchet nie wygramy w pojedynkę. Czas poprosić o wsparcie

graliśmy na PlayStation Experience

□ Projekty stworków są jak zawsze mistrzowskie. Zwłaszcza boss z kilkunastoma oczami i szeroką gębą. To ciepła, piękna, kolorowa gra. Chcę taki film!

Który tryb kooperacji jest lepszy – kanapowy czy przez sieć? Insomniac uważają, że oba są ważne, dlatego w 4 Za Jednego zagramy tak, jak będzie nam się to podobało: we czterech na jednej konsoli; w czwórkę przez sieć; z kumplem na jednej konsoli i dwoma ziomkami online itd. Nie trzeba grać we czterech, można choćby we dwójkę. Jak komu wygodnie.

Nefarious zastawił pułapkę na Qwarka i jego przyjaciół, ale nieoczekiwanie sam dał się złapać przez maszynę zwaną Creature Collector. Teraz wrogowie muszą na chwilę przybić piątki i współpracować, jeśli marzą o odzyskaniu wolności. Akcja pokazana jest z dużej odległości, by na ekranie zawsze było widać czwórkę bohaterów.

Dostaniemy coś zupełnie innego, ale w tym samym, ratchetowym klimacie. Postawienie na kooperację, a w jej ramach – rywalizację, to strzał w dziesiątkę

To duża zmiana w stosunku do poprzednich części, w których kamera trzymała się blisko Ratcheta. Teraz nie można nią poruszać, sama ustawia się pod najlepszym kątem, co na początku bywa mylące, bo z przyzwyczajenia próbuje się ją poprawić poruszając prawym analogiem. W 4 Za Jednego prawa gałka służy zmianie broni (nad głową postaci pojawia się małe okrągłe menu wyboru giwery). Nawet po kilkunastu minutach grania zdarzało mi się niechcący przełączyć się na inną broń. Na szczęście gra nie jest trudna, więc za takie pomyłki nie płaci się wysokiej ceny.

Nawet jeśli w ferworze walki zdarzyło mi się pogubić i pasek energii mojej postaci zjechał do zera, nie oznaczało to dla mnie końca zabawy. Powalonego może podnieść każdy z graczy i wystarczy, że odejdzie gdzieś na bok z dala od przeciwników, a „zabitemu" cudownie wróci energia. Jest jeszcze szybkie przywrócenie do życia na wypadek jakby zdarzyło się spaść w przepaść. Nie będzie zatem jak w pierwszym LittleBigPlanet, gdzie w radosnej zabawie przeszkadzał bardzo srogi limit żyć, przez który trzeba było wybierać, czy grać na poważnie, w skupieniu i być może dojść do końca poziomu, czy wygłupiać się i przez to nie dotrzeć nawet do jego połowy. Insomniac nie chcą karać graczy za to, że nie potrafią przeskoczyć nad przepaścią.

□ Bohaterowie biegają po ścianach, czasami natrafiają na ruchome chodniki, jeżdżą na długich szynach. Nie ma wątpliwości, to gra z serii R&C.

Dojście do końca planszy nie powinno być trudne, natomiast później w podsumowaniu wychodzi, kto pokonał najwięcej wrogów, kto zebrał najwięcej śrubek, a kto najczęściej ginął (gra nazywa takowego „n00bem"). Jest zatem, obok współpracy, element rywalizacji, bo każdy pracuje na jak najlepszy wynik.

Bohaterowie mają do dyspozycji coś, co wygląda jak odkurzacz i nie jest to broń (nie ma jej w okrągłym menu). Działa jak kineza w Dead Space, czyli można podnieść owym urządzeniem różne przedmioty, a następnie przesunąć je lub nawet wystrzelić. W ten sposób uruchamia się silniki, otwiera bramy itp. Zresztą, nie tylko przedmioty można chwytać, ale również przeciwników – ot, choćby po to, by następnie wystrzelić ich w przepaść. Są takie galaretowate meduzy, którym nie da się nic zrobić normalną bronią, ale jako że mają naelektryzowane cielska, należy złapać je i wstrzelić do rury połączonej z generatorem mocy – posłużą jako źródło energii.

„Odkurzacz" ma jeszcze jedno ważne zastosowanie. Można nim chwycić innego bohatera i wystrzelić go nad przepaścią, nad którą sam by nie przeskoczył. A gdy już ludek znajdzie się po drugiej stronie, wtedy wystarczy chwycić go energetycznym lassem i się do niego przyciągnąć. Na lassie można się także huśtać. Fajnie wygląda, gdy jeden bohater zawija swoje wokół gałęzi, a kolejny chwyta się jego. Następny łapie się drugiego, a czwarty trzeciego i tak sobie wszyscy razem wiszą. A jeśli pierwszy się puści... Kupa śmiechu. To nawet zabawniejsze niż widok czterech uczepionych siebie Sackboyów zwisających nad przepaścią i bezradnie majtających nogami. Znajomych również można, a czasami nawet trzeba wystrzelić z odkurzacza, by spadając wprost na głowę przeciwnika wykonali potężny atak z powietrza.

Po trzech bardzo podobnych grach z serii dostaniemy coś zupełnie innego, ale w tym samym, ratchetowym klimacie. Postawienie na kooperację, a w jej ramach – rywalizację, to strzał w dziesiątkę. Z jednej strony wszyscy sobie pomagają, ale nagle trafia się fragment, gdy trzeba biec po walącym się chodniku i przegrywa ten, kto pierwszy spadnie. Po chwili wszystko wraca do normy i gracze znów wspólnie dążą do celu. Oj coś czuję, że LittleBigPlanet 2 odłożę na półkę i będę grał ze znajomymi w nowego Ratcheta. //**Mielu**

PRAWO DO BRONI

Ciężko wyobrazić sobie grę z serii Ratchet & Clank bez wymyślnych broni. Powraca znany i lubiany podstawowy Combuster, a z nowości jest Warmonger, czyli wariacja na temat wyrzutni rakiet. Najbardziej przypadł mi do gustu Thundersmack – broń z gatunku „strzel i zapomnij". Wytwarza chmury, z których wystrzeliwują pioruny. Ten gnat pojawił się zamiast Tornado Launchera, bo sterowanie tornadem byłoby w tej grze, przy takim ustawieniu kamery i chaosie po prostu niemożliwe. Jak zwykle wszystkie bronie stają się silniejsze w miarę ich używania, a nowe będzie można zakupić płacąc za nie śrubkami zebranymi podczas zabawy. Efektywność broni wzrasta, gdy gracze atakują ten sam cel. Wtedy ich celowniki, normalnie zaznaczone innym kolorem (fioletowy dla Nefariousa, pomarańczowy dla Ratcheta itd.), stają się jednym dużym. Może być przydatne podczas walk z co bardziej wytrzymałymi przeciwnikami.

I Am Alive (X360, PS3) ekipy Darkworks nie zostało skasowane – Jade Raymond z Ubisoft potwierdziła, że gra ukaże się w tym roku

Randy Pitchford o Duke Nukem Forever

SPRZEDAJ NAM GRĘ! CO MIESIĄC CYTUJEMY DEVELOPERA OPOWIADAJĄCEGO O SWOJEJ GRZE

Po raz kolejny przecieramy oczy ze zdumienia: Duke ma ustalony termin premiery!

INFO
DEVELOPER: GEARBOX
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 6 MAJA
KONSOLA: PS3, X360

...O ŁĄCZENIU STAREGO Z NOWYM

Bardzo istotne jest, żeby Duke Nukem Forever zawierał odpowiednią liczbę odniesień do najlepszych momentów Duke Nukem 3D. Przykładowo, w grze musi znaleźć się zmniejszacz, by gracz mógł użyć go na przeciwniku i rozdeptać go butem. Nie może również zabraknąć „zamrażarki" zamieniającej potwory w bryły lodu, które można potem rozbić na drobne kawałeczki. Musimy zachować te elementy, by przywołać u graczy miłe wspomnienia, ale jednocześnie odtwarzamy je używając najnowszych technologii i zaawansowanej oprawy. Pozostając wiernymi oryginałowi, musimy jednocześnie sprawić, by nasza gra była zupełnie świeżym przeżyciem, a za każdym rogiem czaiło się coś nowego. Jestem jednak spokojny, bo uważam, że udało nam się to osiągnąć.

...O PRZYSZŁOŚCI KSIĘCIA

Oczywiście wierzę, że Duke Nukem ma przyszłość, w końcu po coś kupiłem prawa do serii. Będę jednak szczery: nie zastanawiałem się jeszcze, jaka ta przyszłość może być. Skupiłem się na tym, by Forever było jak najlepsze. Kiedy gra trafi do sklepów, przyjdzie czas, żeby zastanowić się nad reakcjami branży i graczy, zrewidować nasze myślenie o Księciu i pomyśleć, co powinniśmy teraz z nim zrobić.

...O BOHATERACH LAT 90.

Mamy tu do czynienia z pewnym paradoksem. Duke powstał jako groteskowa mieszanina typowych bohaterów filmów lat dziewięćdziesiątych. Był zwykłą kliszą. Teraz ta jednowymiarowość wyróżnia go na tle innych bohaterów gier video (i nie tylko), którzy stali się bardziej realistyczni, niejednoznaczni, targani sprzecznymi uczuciami. Wśród nich Książę wydaje się postacią unikalną i świeżą. Przecież nie jest jedną z ikon gier video z powodu tych wszystkich świetnych gier z jego udziałem ukazujących się latami, gdyż takowych zwyczajnie nie było. Chodzi bardziej o jego podejście do życia: „Problemy? Pieprzyć je. I tak jestem najlepszy, a wszyscy inni ssą niemiłosiernie". W czasach emo-bohaterów ludzi to przyciąga.

Randall S. „Randy" Pitchford II, urodzony w 1971 roku, jest jednym z pięciu założycieli Gearbox Software i obecnie pełni funkcję prezesa firmy. Swoją pierwszą grę, tekstową przygodówkę, stworzył około dwunastego roku życia na komputerze zbudowanym przez jego ojca. Potem zmienił zainteresowania i przez kilka lat występował w Hollywood jako zawodowy magik pod pseudonimem DuvalMagic. Profesjonalną przygodę z grami zaczynał w 3D Realms. W styczniu 1999 brał udział w zakładaniu Gearbox Software. Pracował m.in. nad takimi tytułami jak Half-Life na PS2, Samba de Amigo na Wii, Borderlands czy seria Brothers in Arms. Obecnie kończy Duke Nukem Forever i calakuje kolejne gry – jego Gamescore to ponad 80 000 punktów.

...O FILMIE DUKE NUKEM

To mógłby być całkiem zabawny film, o ile ktoś by tego nie spieprzył. Rozmawiano z nami o takim pomyśle, wiem też, że Scott Miller z 3D Realms interesował się w swoim czasie takim projektem. Cokolwiek by mówić, inna jego gra, Max Payne, została zekranizowana.

...O HAJPIE I OPÓŹNIENIACH

Nie wiemy, czego się spodziewać po ponad dekadzie żartów z przekładanej premiery DNF. Nie ma innych gier, na przykładzie których moglibyśmy się czegoś nauczyć. Nawet jeśli wybrać spośród tytułów, które były w produkcji bardzo długo, przypadki najbardziej ekstremalne, to Duke Nukem Forever i tak jest bardziej ekstremalny od nich. Ta gra definiuje na nowo granice oczekiwania na jeden konkretny tytuł. Nigdy wcześniej nie było czegoś takiego w branży gier video i szczerze mówiąc mam nadzieję, że już nigdy nie będzie. Trudno przewidzieć, co się stanie, kiedy gra ostatecznie trafi do sklepów.

...O PROSTYCH PYTANIACH

Liczy się tylko jedna rzecz: czy gra jest zabawna? Jeśli odpowiedzią jest „tak", to się cieszymy. Jeśli „nie", to się nie cieszymy. To naprawdę bardzo proste. Jest jeszcze drugie pytanie: czy wiem i rozumiem czym jest gra z serii Duke Nukem i czy jestem tym zainteresowany? Myślę, że większość graczy w tym wypadku potrafi jasno odpowiedzieć sobie na to pytanie. Co do jakości, jestem osobiście odpowiedzialny za to, by odpowiedź była twierdząca.

...O 3D REALMS

Okazuje się, że panowie z 3D Realms przez ten cały czas nie zbijali bąków. To nie tak, że skończyli Forever dwanaście lat temu, a resztę czasu siedzieli i nic nie robili. Cały czas starali się stworzyć możliwie najlepszy tytuł. Jeśli w międzyczasie gry ewoluowały i zmieniały priorytety, podobnie działo się z DNF. Nieprzerwanie dostosowywali swoją grę do ciągle zmieniającego się rynku. Zdecydowałem się kupić Duke Nukem Forever, ponieważ to jest tytuł, na który długo czekaliśmy i który sobie wymarzyliśmy.

...O SŁOWACH KLUCZACH

Niespodzianka to dobre określenie. W Duke Nukem Forever znajdziecie sporo niespodzianek. Inne świetne słowa to: Szok, Zdziwienie, Śmiech, Rozrywka, Rozrywka, po trzykroć Rozrywka.

...O INTERAKCJI

Różnica między DNF a innymi grami jest taka, że przedmioty, które u innych są tylko tłem, u nas działają tak jak w prawdziwym świecie. Jeden przykład: możesz wziąć paczkę popcornu, wsadzić do mikrofalówki, podgrzać, a potem zjeść. Proste. Jednak jeśli trochę poszukasz, w pomieszczeniu znajdziesz także szczura. Możesz go wziąć, wrzucić do mikrofalówki i zrobić pewien okrutny eksperyment... Spoko, wszystko jest okay. Rób, co uważasz. W końcu to gra video, przecież nie zrobiłbyś tego w prawdziwym życiu. //**opr. Kaxi**

COOL STUFF

▸ZABAWKA

GUITAR HERO CARABINER

Plastikowa gitarka na baterie z wyświetlaczem LCD, na której można zagrać w jedną z dziesięciu piosenek, m.in Heart Shape Box, Cherry Pie, Miserlou. Głośniczek jest marny i słychać tylko muzykę bez wokalu. Gryf da się zgiąć, by schować zabawkę do spodni. Można też zaczepić ją karabinkiem do szlufki. Kilka dych trzeba wydać. Niby za tę cenę można kupić GH na komórkę, ale to nie to samo co fajny gadżet.

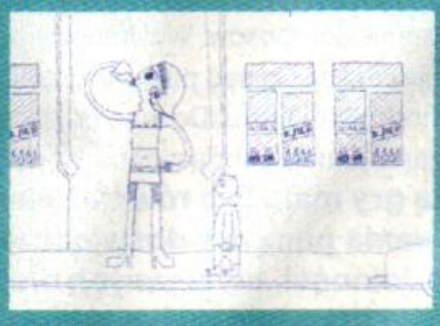
▸GADŻET

LEGO PLAY AND BULIDER REMOTE

To prawdziwa gratka dla posiadaczy Wii, którzy chcieliby wyróżnić się z tłumu, a przy okazji darzą sentymentem klocki LEGO. Bądź wciąż aktywnie je układają. Tak czy inaczej – LEGO rzuciło na rynek, na razie amerykański, w pełni fukcjonalnego Wiilota wykonanego w unikalnym, charakterystycznym dla duńskiej firmy designie. Do tego w zestawie znajduje się 31 klocko-sztabek, które można doczepić, tworząc własną, unikatową mozaikę. Pomysł jest zacny; może Sony i Microsoft też się skuszą?

▸GRA

ULITSA DIMITROVA



Czy chcielibyście choć przez chwilę wcielić się w kilkuletniego, bezdomnego i uzależnionego od nikotyny złodzieja, w dodatku syna prostytutki, walczącego o przetrwanie na chłodnych ulicach Sankt Petersburga? Umożliwi Wam to eksperymentalna, kilkuminutowa przygodówka. Konsekwencje zaprzestania codziennej walki są straszne. [http:// www.ulitsa-dimitrova.com/]

Microsoft w marcu opublikuje oficjalne sterowniki pozwalające podłączyć Kinect do PC... Blizzard już prawie oficjalnie pracuje nad konsolowym Diablo III

GRA WSTĘPNA

Dziś na tapecie Templariusze – w tym roku na konsole zmierzają przynajmniej dwie gry traktujące o tym legendarnym zakonie. /Kaxi

The First Templar

Nikt nie spodziewa się hiszpańskiej Inkwizycji

ŚWIAT: Akcja The First Templar rozgrywa się w czasach wypraw krzyżowych i wzmożonej (oraz, jak mniemamy, niespodziewanej) aktywności Świętej Inkwizycji. Rolę protagonistów pełni dwóch francuskich templariuszy imieniem Roland i Celian – w dalszej części gry dołączy do nich oskarżona o herezję lady Marie. Celem całej trójki jest przede wszystkim odnalezienie Świętego Graala, ale nieunikniony wydaje się również konflikt z samą Inkwizycją, nie wspominając o Saracenach i innym pogańskim plugastwie. Podobne jak w The Cursed Crusade, odwiedzimy kluczowe dla historii miejsca, tutaj w liczbie dwudziestu.

DESIGN: Gra hołduje realizmowi bez żadnych odchyleń, ani w stronę fantasy, ani naturalizmu. Obędzie się też bez piekielnych mocy i fantastycznych krain, udamy się za to do wielkich miast, wilgotnych lochów, niedostępnych klasztorów, tonących we mgle lasów czy na rozgrzane pustkowia. Wnioskując po zaprezentowanych materiałach, z technicznego punktu widzenia gra radzi sobie z realizmem dość kiepsko – jest brzydko, a realistyczny styl graficzny należy przecież do najbardziej wymagających. No i co robią dwumetrowe trole na zwiastunie gry? A może to nie trole?

EKIPA: Haemimont Games jest największym bułgarskim developerem, ulokowanym w Sofii i zatrudniającym około pięćdziesięciu pracowników. Ma na swoim koncie imponującą liczbę gier, ale dosłownie wszystkie to strategie czasu rzeczywistego na komputery osobiste, mniej lub bardziej wzbogacone o wątek ekonomiczny. Najbardziej znana jest seria Tropico, być może słyszeliście o niej? Tyle dobrego, że większość z nich była osadzona w autentycznych okresach historycznych, co pozwala wierzyć, że również w przypadku The First Templar otrzymamy grę historycznie wiarygodną.

RZUT OKIEM: Zanosi się na to, że The First Templar nie będzie zwyczajnym hack'n'slashem. Gra wydaje się dość trudna i wymaga uwagi podczas starć, a blokowanie i parowanie ataków jest nie mniej ważne, niż łączenie combosów. W defensywie pomogą specjalne ikony pojawiające się nad przeciwnikami, informujące gracza o nadchodzącym ataku. Do tego od czasu do czasu akcja nieco zwolni i zaproponuje sekcje skradankowe lub opcjonalne sidequesty. **Siłą gry mają być również elementy RPG w postaci zdobywania punktów doświadczenia i uczenia się nowych zdolności, odmiennych dla każdej grywalnej postaci. Skoro już o tym mowa, gra Bułgarów pozwoli drugiemu graczowi na dołączenie się w locie – i to zarówno siedzącemu obok na kanapie, jak i łączącemu się przez Xbox Live.** ■

The Cursed Crusade

Walka o dwie dusze

ŚWIAT: Tłem fabularnym gry jest Czwarta Krucjata i to jej śladami podążymy. **Po drodze trafimy do wielu historycznych, możliwie wiernie odtworzonych miast, w tym Wenecji i Konstantynopolu, przemierzymy także Egipt i Bizancjum. Oprócz miejsc historycznych, odwiedzimy prawdopodobnie również piekło, a przynajmniej jego przedsionek.**

DESIGN: Mroczny realizm. W końcu wyprawy krzyżowe nie były wesołymi wycieczkami szkolnymi. Będą dominowały brudnobrązowe barwy Bliskiego Wschodu złamane szkarłatem krwi i ciemnym błękitem ulewnych deszczy. Ale ten realizm ma swoje granice. Bohaterów dotknie klątwa, która pozwoli im korzystać z nadnaturalnych mocy podczas walki. Efektem ubocznym będzie jednak stopniowa utrata człowieczeństwa. Proces ten ma symbolizować zmieniające się otoczenie. W miarę używania przeklętych sił przez bohaterów, tym bardziej ma przypominać czeluście piekieł. Na stopień przemiany wpłynie to, jaki styl rozgrywki wybiorą gracze.

EKIPA: Kylotonn Entertainment jest francuskim studiem z siedzibą w Paryżu. Zostało powołane do życia w roku 2002 przez Romana Vincenta i Yanna Tambellini. Ich pierwszą i chyba jak dotąd najlepszą produkcją było World War Zero: Iron Storm wydane na PS2 w 2004 roku. Akcja tego shootera FPP toczyła się w alternatywnej przeszłości, w której pierwsza wojna światowa nigdy się nie zakończyła. Następnie Kylotonn stworzyło Bet On Soldier, duchowego spadkobiercę Iron Storm, ale gra ukazała się tylko na PC. Nigdy również nie dotarł na konsole trójwymiarowy Speedball 2 Tournament, ukończony w 2007 roku. Od tamtego momentu Kylotonn nie zajmowali się niczym ciekawym, aż do zapowiedzi Crusaders: Invasion of Constantinople, które jednak szybko znikło z radarów, a teraz powróciło do świata żywych jako The Cursed Crusade. To będzie ich pierwsza gra na HD-geny, pierwsza w tym gatunku i pierwsza o takim rozmachu. Zobaczymy jak przejdą ten test.

RZUT OKIEM: Głównymi bohaterami The Cursed Crusade są templariusz Denz oraz Esteban, najemnik o szelmowskim usposobieniu. Jakkolwiek nielogiczne się to wydaje, będą walczyli o ocalenie swoich przeklętych dusz, wyżynając wszystkich w pień jak leci. Zapowiada się brutalna i efektowna jatka. Na zwiastunie widać, jak jeden z bohaterów przebija przeciwnika włócznią na wylot, obchodzi go i wyszarpuje drzewiec z drugiej strony. Ostro! Główną zaletą gry ma być kooperacja dla dwóch osób, dostępna zarówno offline jak i online. Krwista siekanka jak znalazł na gorące lato, kiedy by się dla orzeźwienia kogoś kontrolnie rozcięło od czoła do miednicy. ■

Data premiery Gears of War 3 (X360) została ustalona na 20 września 2011... Red Faction: Armageddon (X360, PS3) ukaże się 3 czerwca 2011

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOLI

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

GRY KONSOLE

RATY
HURT
DETAL

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

AKCESORIA

TEL: (022) 636 51 14

TEL. KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

NINTENDO 3DS W SUPER CENIE

ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER – FACHOWA OBSŁUGA!

ODWYK
CZYLI WALKA Z NAŁOGIEM

von Zay

Polacy nie gęsi w czasach internetu

Debiutując na łamach poprzedniego numeru NEOplus byłem tak zaaferowany całą sprawą, że zapomniałem napisać kilku kulturalnych słów o sobie. Odpuszczę sobie może chwytające za serce wyznania z gatunku „od 20 lat naprawiam pralki", by skupić się na sednie sprawy. Otóż – pochodzę z internetu.

Może nie w sensie dosłownym. Tzn. niestety nie macie do czynienia z zaawansowaną sztuczną inteligencją, która powoli przejmuje władzę nad światem, po pracy konstruując w piwnicy mechaniczne endoszkielety pokryte żywą tkanką. Po prostu – pisać dla ludzi zaczynałem już w czasach netu. Więc kiedy skrobałem ja sobie teksty w sieci, jak ta biedna dronka Zergów w Starcrafcie skrobie kryształy i modli się w duchu, by nic jej nie zjadło, to spoglądałem na kolegów tworzących ku chwale papieru myśląc – taki to ma życie. Naprawdę, bo o ile w necie każdy może napisać sobie co chce, tak w świecie papieru istnieje selekcja i pomyślne jej przejście o czymś świadczy (np. że „przeczytało się książkę" i odrabiało zadania z „polaka"). A do tego taki „absolwent" ma zapewnioną „protekcję".

Mowa o ochronie przed ogniem internetowej nienawiści. Bo w sieci utarło się, że dla dobra bliźniego należy konstruktywnie go krytykować. Nie ma to jak znaleźć pod swoim tekstem, jakże pomocne w pracy nad warsztatem opinie: „denne", „oddajcie 15 minut mojego życia, które zmarnowałem na czytanie", tudzież „czy autor mógłby wyświadczyć nam przysługę i się zastrzelić?". Nikt nie zliczy ilu młodych, zapalonych gryzipiórków, pokrzepionych takimi słowami jeszcze goręcej zabierało się do pracy nad kolejnymi tekstami. Dlatego tym razem zabawię się w mściciela owych talentów i przedstawię Wam historię z morałem – o internetowych anglistach. Jeśli nie wierzycie w istnienie całej armii tych stworów (troli!), zróbcie eksperyment: spróbujcie wyświadczyć społeczeństwu przysługę i zróbcie np. polskie napisy do bijącego rekordy popularności w sieci filmiku. W mgnieniu oka okaże się wtedy, że co drugi przekładał dzieła Szekspira. Wytkną Wam niuanse, o których istnieniu nie śniło się największym autorytetom dziedziny.

Szczęście w nieszczęściu jest takie, że obrywa się nie tylko maluczkim, ale i wielkim branży. Jakość tłumaczeń gier zna każdy, kto miał z nimi do czynienia i w sieci upust znajduje gniew wywołany ich jakością. I jak działaniom mającym na celu jej poprawę należy tylko przyklasnąć, tak wołanie „dajcie sobie spokój!" jest już podcinaniem gałęzi, na której się siedzi. **Bo oto z niekrytą radością obserwowałem z zacisza mojej komnaty, co działo się, gdy Electronic Arts oświadczyło, że chcąc nie chcąc spełni pragnienia krzykaczy i Dead Space 2 ręka tłumacza nie dotknie. A widok troli płonących w ogniu, który sami rozpalili, uczciłem butelką szampana.** Teraz pewnie błąkają się w ciele głównego bohatera gry nie wiedząc po co, dlaczego oraz czego te głosy w dziwnym języku ode nich chcą? I gdzie są napisy?

A skoro wyszła z moich butów internetowa słoma, bo nie okazałem się lepszy od owych troli chełpiąc się tym, jak to cieszy mnie tragedia innych, dla złagodzenia wizerunku przedstawię morał, który jest banalny – uważajcie czego sobie życzycie, bo a nuż się spełni. Dlatego z pełną świadomością życzę Wam udanego marca i jak największej liczby gier po polsku. ■

Maciej Makuła wyrósł na mrocznym gruncie internetu, gdzie najbardziej spodobało mu się tworzenie prostych filmików o grach. W wolnych chwilach zawala terminy popadając w Quake'o-, Starcrafto-, czy Haloholizm.

NEWSFLASH

BRANŻOWE NEWSY SUBIEKTYWNIE

Witajcie w nowej formule Newsflasha, gdzie wyselektowana komórka w NEOplus będzie co miesiąc komentować ciekawe wydarzenia i wypowiedzi wielkich tej branży. A ponieważ ktoś zawsze musi rozpocząć, padło na mnie. A zatem: do dzieła.

Zacznijmy od naszego poletka. Znana do tej pory jako wydawca filmów na DVD i Blu-ray Galapagos Interactive po debiucie z WRC 2010 pod koniec ubiegłego roku na dobre zainteresowała się rynkiem wydawniczym gier video i została dystrybutorem takich firm, jak Tecmo Koei, Black Bean Games i Lace Mamba. Galapagos niebawem wyda na naszym rynku Warriors: Legends of Troy, Dynasty Warriors 7 (wspierające 3D i PlayStation Move), a drugiej połowie roku SBK 2011 oraz WRC 2011. Rolę Marketing & PR Maganera wziął na siebie Michał Cichy, którego znacie być może pod pseudonimem Krooger. Życzymy zatem powodzenia i bacznie przyglądamy się działaniom nowego dystrybutora.

Drugą ciekawą sprawą w lutym była informacja, że CD Projekt RED rekrutuje. A konkretnie szuka programistów mających doświadczenie przy tworzeniu gier na Xboxa 360 (znajomość architektury PS3 miała być dodatkowym atutem) do tworzenia konsolowych wersji Wiedźmina 2, co ostatecznie potwierdza, że taka konwersja powstaje. Z czego naturalnie cieszymy się, niczym głupi do sera. Jedna mała szpila; nie wiem, czy rekrutacja już się zakończyła, ale wiem za to, że nie wstrzymuję oddechu czekając na konsolowego Wiedźmina – bo się uduszę. Skoro CDP Red dopiero szuka ludzi do pracy, wygląda na to, że jeszcze trochę poczekamy. Autentycznie zdziwię się, jeśli Geralt przypuści szturm na konsole w tym roku – ba, w ciągu 12 miesięcy.

Nie wstrzymuję oddechu czekając na konsolowego Wiedźmina – bo się uduszę. Skoro CDP Red dopiero szuka ludzi do pracy, wygląda na to, że jeszcze trochę poczekamy

Czas na niekończącą się sagę Call of Duty, duetu Zampella & West, oraz megakorporacji bijących się o dwa tęgie mózgi. Danny Bilson, szef THQ, przyznał ostatnio, że po niesławnym odejściu obu panów z Infinity Ward (bądź jeszcze w trakcie pracy w IW, kto go tam wie) negocjował z dynamicznym duetem kontrakt, zanim panowie zawinęli się do Electronic Arts. Bilson stwierdził, że deal był prawie dopięty, ale posypał się z powodu jednego małego punkciku w umowie – otóż Zampella i West, już pod szyldem Respawn Entertainmen, chcieli być współwłaścicielami swojego nowego IP (czyli od tej pory: marki). A to umożliwia specjalnie założone w tym celu EA Partners, wydawca, który wprawdzie współfinansuje gry, ale nie jest ich właścicielem i zarabia na sprzedaży. Właśnie przez EA Partners wydają się na przykład Bioware, Valve, a teraz Epic Games /People Can Fly z Bulletstormem. Oliwy do pieca dolał David DeMartini właśnie z EA Partners, który stwierdził skromnie, że o Zampellę i Westa zabijali się w pewnym momencie wszyscy – THQ, Ubisoft, 2K Games, ale to właśnie jemu udało się skleić z nimi piątkę. System, który proponuje EA Partners wydaje się być interesujący dla uznanych developerów szukających kreatywnej swobody, a jednocześnie pewnego zabezpieczenia finansowego dla przyszłych produktów. Ciekawe, czy inni wielcy wydawcy pójdą w ich ślady i odpalą podobne oddziały. Wracając jeszcze na chwilę do wielokrotnie już wymienianych panów Jasona Westa i Vince'a Zampelli – czeka ich jeszcze sprawa w sądzie z Activision, które żąda od EA 400 milionów dolarów w żywej gotówce, a także dzięki prawnikom blokuje wszelkie ruchy Respawn. Sąd zbiera się 23 maja; zobaczymy, co dalej.

Pozostając przy Call of Duty – Activision ma w tym momencie trzy teamy pracujące nad grami z serii Call of Duty. I mowa tylko o HD-genach, bez handheldów. Treyarch, którego Black Ops jest oszałamiającym sukcesem, Raven (fajne, ale wydane bez żadnej promocji bez Activision i generalnie niezauważone Singularity) oraz Sledgehammer Games (świeża ekipa mająca w swoim składzie weteranów Dead Space). Na 90 procent wiadomo, że właśnie Sledgehammer Games będą autorami tegorocznego Calla – przynajmniej singleplayerowej porcji, bowiem ta sama plotka mówi o tym, że zespół Raven dłubie nad online. Podobny patent jak z Medal of Honor od EA, gdzie Danger Close byli odpowiedzialni za single'a, a DICE za online. No więc ten nowy Call to ponoć będzie Modern Warfare 3 i ma to być prequel, w którym główną rolę zagra Ghost. Jaka w tym prawda? Zobaczymy. Nie wiem, co robi zrekonstruowane po rebelii Infinity Ward, ale gdybym nazywał się Kotick, kazałbym im już pracować nad Modern Warfare 6. Stare plotki mówią, że chłopaki chcą zrobić Calla w kosmosie...

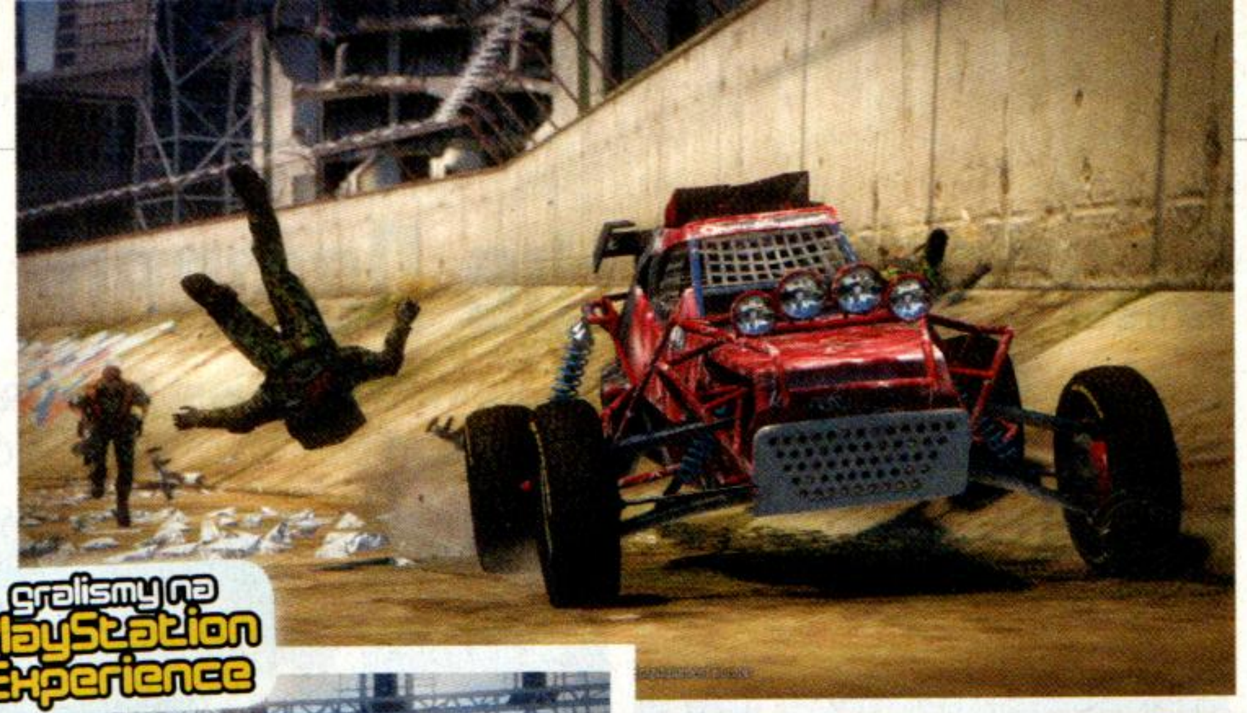
Zostawmy jednak Activision i zajrzyjmy na chwilę do Electronic Arts. EA ma szefa, który nazywa się John Ricitiello i to on jest w głównej mierze odpowiedzialny za zmianę wizerunku firmy kilka lat temu – EA z wydawcy niezliczonych sequeli gier sportowych stało się firmą, która zaczęła ryzykować z nowymi markami, a ostatnio nawet nie bała się skasować z planu wydawniczego NBA ELITE 11, bo – jak powiedział jeden z przedstawicieli EA – gra była słaba. Szokująca szczerość. Wracając jednak do Johna Ricietiello, niedawno podzielił się następującą myślą: „Pod koniec 2011 roku biznes dystrybucji cyfrowej będzie większy, niż gier w pudełkach – co do tego nie mam wątpliwości. Na pewno znajdziemy jakiś sposób, by sprzedawać nasze pudełkowe produkty w kawałkach, pocięte, z modelem subskrypcji i mikropłatności". Jeśli czytaliście reportaż Quentina z THQ Gamers Day, podobną rzecz zrobi THQ z MX vs. ATV: Alive – będzie sprzedawać mocno okrojoną grę w pudełku, a zapewne od razu po jej uruchomieniu wyświetli się sklep z dostępnymi trasami, pojazdami itp. Osobiście nie mam nic przeciwko nowym modelom biznesu, ale DLC gotowe do kupienia w dniu premiery gry zostawia mi niesmak, bo to znaczy, że ten element był gotowy i został po prostu z gry wycięty, by dorabiał na boku. Szykuje się chyba nowy trend; oby za kilka lat po kupieniu w sklepie gry i wsunięciu płytki do konsoli nie przywitało nas menu i pytanie, czy chcemy obejrzeć intro (za 3 Euro), pogrzebać w opcjach (1 Euro), czy od razu skoczyć do piątego levelu (5 Euro)? W końcu nasz klient, nasz pan, ma prawo wyboru. Ach i jeszcze jedno – zdaje się, że w cyfrowej dystrybucji omijany jest koszt tłoczenia płyty, wyrobu pudełka i instrukcji, a także zyski pośredników (poza Sony, Microsoftem czy Nintendo, ale oni zarabiają też przecież na tłoczeniu płyt), prawda? Dlaczego więc Mass Effect 2 na PlayStation 3 kosztuje w PlayStation Store 219 złotych, a w dowolnym sklepie internetowym można go dostać za 199 i – jak znam życie – będzie za miesiąc czy dwa coraz tańszy? Cyfrowa dystrybucja – może i tak, proszę bardzo, ale bez obłędnej chciwości...

Uff, to na tyle dziś. Pod koniec lutego lub na początku marca może wypłynąć na światło dzienne Battlefield 3, a także pewna, jeszcze niezapowiedziana gra, która znajdzie się na okładce NEOplus. Ale o tym następnym razem... //Gulash

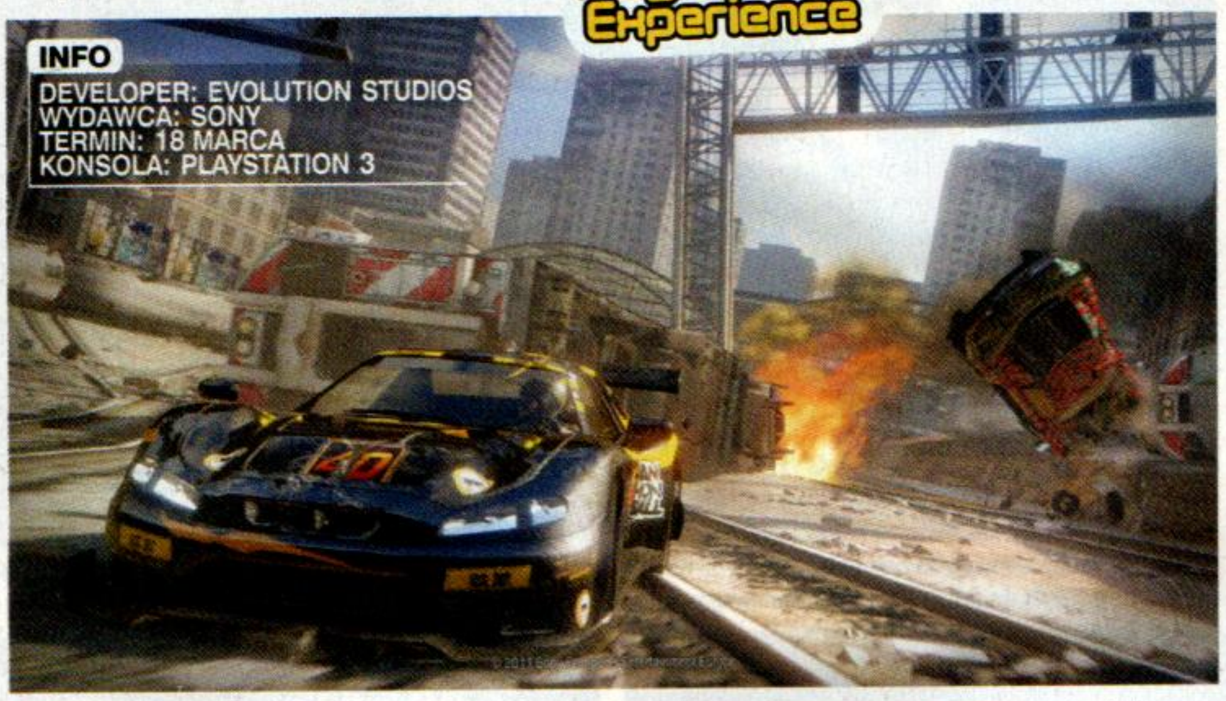
Shigeru Miyamoto: "The Legend of Zelda: Skyward Sword jest gotowa w połowie"... Team Ninja: "Ninja Gaiden 3 ma być bardziej przystępny dla większej liczby graczy"

MotorStorm Apokalipsa

Oto Apokalipsa, za którą ludzie będą gotowi zapłacić



gralismy na PlayStation Experience



INFO
DEVELOPER: EVOLUTION STUDIOS
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 18 MARCA
KONSOLA: PLAYSTATION 3

□ Będzie tryb fabularny, a w zależności od poziomu trudności wcielimy się w jedną z trzech postaci.

W czasie klęsk żywiołowych z ludzi wychodzi ich prawdziwa natura. Jedni w panice uciekają, inni wprost przeciwnie – udają się na miejsce tragedii, by je splądrować i się obłowić. Jeszcze inni lgną do takich miejsc w poszukiwaniu adrenaliny. W nowym MotorStormie „takie miejsce" to San Francisco. Potężne trzęsienie ziemi właśnie je niszczy, walą się budynki, szaleją tornada, pękają ulice. Klimat nie jest postapokaliptyczny, bo zabawa toczy się nie po masakrze, tylko w trakcie. Zabawa, czyli ściganie się motocyklami, quadami, sportowymi samochodami, pick-upami, tirami i tak dalej, czyli właśnie tak, jak w MotorStormie być powinno.

Seria zaczyna przypominać taką jedną megapopularną strzelankę FPP – w każdą część gra się tak samo, ale akcja zawsze toczy się w innym miejscu, innym klimacie i okresie. Tutaj czas akurat się nie zmienia i dobrze, bo nie chcielibyśmy ścigać się dorożkami czy starwarsowymi podami. Zmieniło się otoczenie. Najpierw ścigaliśmy się w kanionach, walczyliśmy z piachem i błotem, a później przenieśliśmy się na rajską wyspę. Na siłę można doszukać się w Pacific Rift zapowiedzi, w którą stronę skręci seria – mowa o ściganiu się na trasie zalanej lawą po wybuchu wulkanu.

Autorzy sporo ryzykują ciągle zmieniając dekoracje. Gracze przyzwyczajeni do ciepłego luzu poprzedniej części, z rzadka lizną go (przez szybkę) na trasach na obrzeżach miasta. Apokalipsie bliżej klimatem do Split/Second: Velocity. Tyle, że tam destrukcję otoczenia oddano w ręce gracza, a tutaj wszystko dzieje się samoczynnie. A dzieje się dużo. Robi wrażenie widok osuwającej się skarpy, na której stoi stara fabryka z kilkoma kominami. Trąba powietrzna zbliżająca się do wybrzeża niczego jeszcze nie niszczy, ale przejeżdżając po plaży dostaje się gęsiej skórki na myśl o szalejącym tuż obok żywiole. Uczucie to potęgują detale w postaci kropel raźnie rozbijających się o maskę i szybę, a także latającego w powietrzu śmiecia wszelakiego. Nic jednak nie przebija wyścigu na dachach wieżowców, które utrzymują pion na słowo honoru przez dwa okrążenia, a na trzecim nagle przestaje im zależeć.

Mając to wszystko na uwadze, ciężko całą uwagę skupić na wyścigu. Tras oczywiście trzeba się nauczyć na pamięć, by wiedzieć, gdzie są skróty, a którą alternatywną drogę lepiej omijać szerokim łukiem (na dopalaczu). Tak jest, zmiana miejsca akcji nie odbiła się na projektach tras. Wciąż w wielu miejscach można odbić, nawet jeśli oznacza to przejazd przez po części zawalony tunel czy opuszczone korytarze biurowca. Tradycyjnie już kluczem do zwycięstwa jest korzystanie z dopalacza i pilnowanie, by nie przegrzać silnika, bo prowadzi to do wysadzenia pojazdu w powietrze. Wszystko na swoim miejscu.

O animacji i grafice złego słowa nie powiem, ale to jasne, bo gra jest już prawie gotowa i musiała śmigać tip-top. A na dodatek w 3D. Potrzebowałem jednego wyścigu, by przyzwyczaić wzrok i dalej grałem już tylko w ten sposób. Trochę częściej wpadałem na słupy, ale generalnie nie miałem takich problemów, jak grając w Ridge Racer na 3DSie, gdzie obraz rozjeżdżał się, gdy zerkałem to na trasę, to na samochód.

Niestety, nie miałem przyjemności sprawdzić czteroosobowego split-screena. Żeby było ciekawiej, da się nawet grać we czterech na splicie i jednocześnie ścigać się z 12 innymi graczami przez sieć. Wypada jedynie przyklasnąć takiemu rozwiązaniu. Cieszą również rozbudowane opcje indywidualizacji – zdobywanie i używanie perków (lepsza kontrola nad pojazdem, większa szansa na przetrwanie ataku rywala) oraz modyfikowanie wyglądu części. Będzie można również wyznaczyć sobie przeciwnika w wyścigu, a jeśli go pokonamy, na konto wpadnie bonus punktowy, za które to punkty kupimy właśnie perki i części.

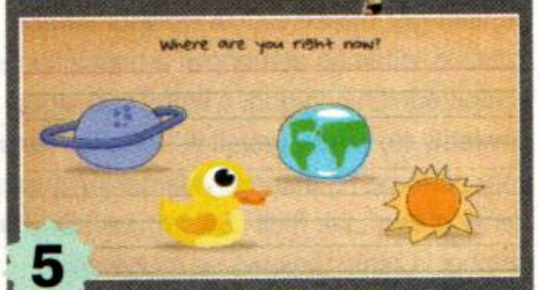
Tę Apokalipsę przyjmiemy z otwartymi ramionami. W sam raz, by uczcić nadejście długo wyczekiwanej wiosny. //**Mielu**

O animacji i grafice złego słowa nie powiem, ale to jasne, bo gra jest już prawie gotowa i musiała śmigać tip-top

□ Producenci twierdzą, że to będzie najszybsza ze wszystkich części. Na moje oko jest tak samo jak poprzednio.

HOLY SHIT!

5 RZECZY, PO KTÓRYCH SZCZĘKI ODBIJAŁY NAM SIĘ OD ZIEMI

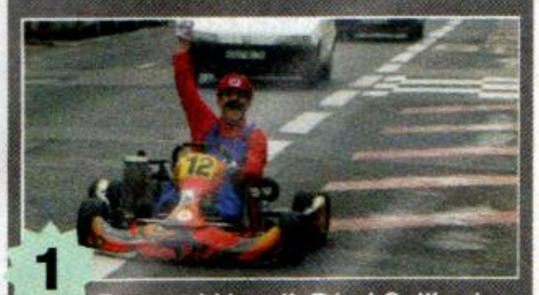


5 Kosztująca w USA 99 centów gra „The Moron Test", czyli w wolnym tłumaczeniu „Czy jesteś idiotą" podbiła App Store, wskakując na pierwszą pozycję na liście Top 10. Developer zachwycony sukcesem zapowiada konwersje na inne platformy.

4 Übernerdy są wśród nas, a przynajmniej czają się w czeluściach internetu. Ci goście postanowili zbudować (wykuć?) miecz Clouda, Buster – ten, który Strife dostał od Zacka – z prawdziwej stali i podzielić się tym ze światem. Youtube: „realer buster sword".

3 Sony na przykładzie specjalnego dema Killzone 3 pokazało nową technologię nazwaną dual-view, pozwalającą dwóm osobom siedzącym na przeciwnych brzegach kanapy na granie bez dzielenia ekranu – każda widziała inny obraz na całym ekranie. ZOMFG!

2 Byliśmy deko zdziwieni ostrym językiem w Killzone 3. Fakt, miejscami było żołniersko, ale Bulletstorm to zupełnia inna liga. Pomijając słowotwórstwo Ricka Remendera w angielskiej wersji, liczba kreatywnych bluzgów w polskich napisach wgniata w fotel.



1 Francuski komik Rémi Gaillard często ma nieźle pokręcone pomysły; kiedyś nakręcił już jeden film, w którym popylał po ulicach w karcie jako Mario. Ale jego sequel jest po prostu mistrzowski, sami sprawdźcie. Wpiszcie w Youtube: „mario kart is back".

Ubisoft: "Jeśli chcecie więcej gier z tego universum, kupcie Beyond Good & Evil HD"... Virtua Tennis 4 (X360, PS3, Wii) ukaże się 29 kwietnia

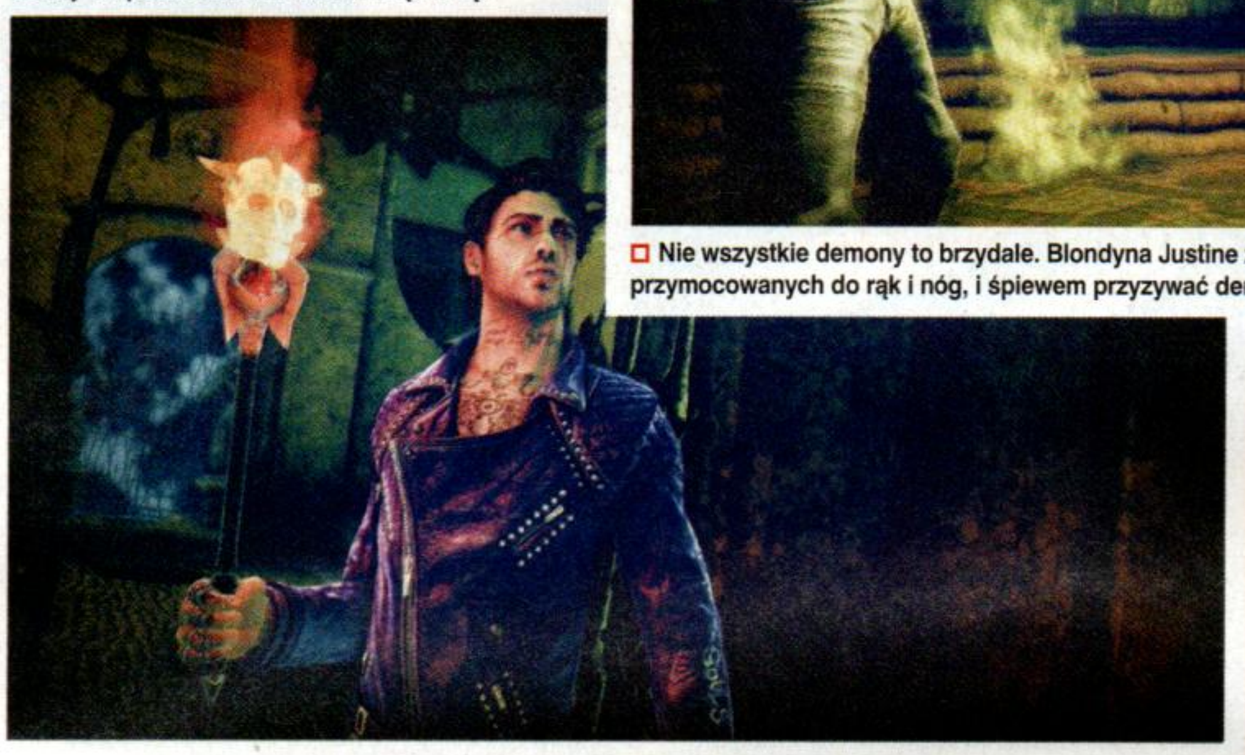
Shadows of the Damned

Nazywa się Johnson. Po prostu Johnson. Nie jest zwyczajną gadającą czaszką, której szczęka się nie zamyka. Johnson potrafi przemienić się w broń. I w pochodnię

Brzmi absurdalnie? Powinno, bo inaczej fani twórczości Grasshopper Manufacture prowadzonego przez charyzmatycznego Goichi Sudę byliby zawiedzeni. Po twórcach Killer 7 i No More Heroes nie spodziewamy się normalnych gier, a Johnson jest najlepszym dowodem na to, że Shadows of the Damned normalne nie będzie. Bohater gry, niejaki Garcia Hotspur ukradł czaszkę jakiemuś demonowi w trakcie jednej z poprzednich przygód, o której być może dowiemy się więcej grając w SotD. Od tamtej pory panowie (?) stanowią nierozłączny duet, „army of two", jak Rios i Salem, Jak i Daxter, Ratchet i Clank. Ciekawe są motywacje Johnsona. Czemu pomaga Garcii, który jest słynnym, zaprawionym w bojach łowcą demonów, skoro sam jest demonem? Czyżby pan czaszka miał coś do swoich pobratymców? No chyba, że jest z nimi tak samo związany i darzy równie mocnym uczuciem, co kibole Cracovii kiboli Wisły. Niby ta sama rasa, a witają się maczetami.

Nazwisko Hotspur autorzy pożyczyli od dawnego angielskiego księcia, a imię Garcia ma podkreślać gorący temperament bohatera. Ruszy do piekła ratować ukochaną Paulę.

Nie wszystkie demony to brzydale. Blondyna Justine z dekoltem jak Sniper Wolf z MGS ma latać na silniczkach przymocowanych do rąk i nóg, i śpiewem przyzywać demony. Kojimę też zatrudnili?



PISARZ W PIEKLE

Johnson będzie mógł przybrać cztery formy, a przynajmniej o tylu wiadomo w tej chwili. Niestety nie zamieni się w bojowego mecha ani efektownego zweihandera, tylko w bronie palne. Raz stanie się pistoletem strzelającym kośćmi, kiedy indziej przekształci się w karabin maszynowy wypluwający z siebie szczęki... Pozostaje jeszcze shotgun, do którego amunicją będą czaszki. Wiecie co dalej – trzeba będzie zmuszać Johnsona do częstych transformacji, bo w walce z różnymi przeciwnikami skuteczna okaże się inna broń. Oby te przemiany były równie szybkie (i widowiskowe również!), jak to miało miejsce w Vanquish. W obu grach zresztą palce macza Shinji Mikami, twórca Resident Evil 4, stąd nie ma mowy o kradzieży pomysłu na transformacje broni.

Przez współpracę Mikamiego z Sudą i spółką Shadows of the Damned zaszufladkowano szybko jako klon RE4. Nie sugerujcie się nazwiskiem i kamerą pokazującą akcję w residentowym stylu

Między innymi przez współpracę Mikamiego z Sudą i spółką Shadows of the Damned zaszufladkowano szybko jako klon RE4. Nie sugerujcie się nazwiskiem i kamerą pokazującą akcję w residentowym stylu. SotD tak naprawdę zapowiada się na japońską wariację na temat Alan Wake. Johnson ma przybierać cztery formy, pamiętacie? Oprócz shotguna, karabinu i pistoletu, będzie również pochodnią. Posłuży nie tylko do rozświetlenia mroku i grzmocenia demonów w łeb, ale przede wszystkim do niszczenia mroku gnieżdżącego się w ich ciałach. Nie da się ich pokonać, dopóki będą przez ową ciemną moc ochraniani (podobną zagwozdkę miał Alan). Niby można pozbyć się jej z daleka, bo każda broń palna pozwoli na wykonanie świetlnego ataku niszczącego ciemność, jednak nabojów (dusz/orbów/czegokolwiek potrzebnego do wykonania tych ataków) będzie zawsze brakowało i lepiej pozostawić je na specjalną okazję. Na przykład na momenty, gdy Garcia znajdzie się w pomieszczeniu wypełnionym zabójczą ciemnością konsumującą z radością jego niewidzialny pasek energii. Jedynym sposobem na rozpędzenie mroku jest świetlisty strzał w głowę kozy. Brzmi absurdalnie? Nie mówcie, że jesteście zdziwieni.

NIC TYLKO SIĘ UPIĆ

A zatem pozostaje „rozbrajanie" demonów za pomocą pochodni. Wymusi to na graczach zbliżenie się do wrogów, co ma zbudować podobne napięcie jak w Resident Evil 4, w którym Leon co chwila dosłownie o włos mijał się ze śmiercią. Shinji Mikami lubi zmuszać graczy do ruchu, co widać było i w RE4, i w Vanquish. Teraz tę filozofię przejęli od niego Grasshopper w SotD.

Nerwowo będzie dlatego, że Garcia nie odzyska zdrowia w magiczny sposób. To rozwiązanie akurat w horrorach sprawdza się zawsze dobrze. Jedynym sposobem na odzyskanie zdrówka będzie wlanie w siebie sake, absyntu albo innego napoju z procentami. W piekle, bo właśnie tam ma toczyć się akcja gry, demony i inne paskudztwa piją alkohol, by zapewnić sobie nieśmiertelność, dlatego gdy bohater również sobie łyknie, jego zdrowie zregeneruje się. Oczywiście momentalnie się upije, co negatywnie przełoży się na postrzeganie świata i utrudni zabawę, na szczęście szybko wróci do formy. Podwójne widzenie i kołyszący się obraz to nic nowego w grach, ale łączenie tego rozwiązania z kluczowym elementem, jakim jest przywracanie zdrowia jest nowatorskim i odważnym zabiegiem. Właśnie takim, jakiego należałoby się spodziewać po Sudzie 51.

Bramy z twarzami, które należy karmić wielką truskawką (tak naprawdę to języki), mózgami albo gałkami ocznymi, by się otworzyły, to w piekle normalka.

Ciągle tylko Suda i Mikami, a jest jeszcze trzecie duże nazwisko, o którym należy wspomnieć. To Akira Yamaoka, kompozytor muzyki do serii Silent Hill, od pewnego czasu zatrudniony w Grasshopper. Przypomnijcie sobie, jak brzmiały najbardziej chore dźwięki w Silentach i wyobraźcie sobie teraz przeciwnika z wszytą w usta harmonijką, który nagle zaczyna się drzeć Garcii prosto w twarz. No to już wiecie, że klimat będzie srogi i o sielankowej jatce nie ma mowy. Zawału w trakcie wizyty w piekle dostaniemy jeszcze w tym roku. //**Mielu**

DiRT 3 (X360, PS3) trafi na półki sklepów 24 maja 2011... Premiera hack 'n' slasha Dungeon Siege III (X360, PS3) odbędzie się 27 maja 2011

PS3
PlayStation.Move Features
Only On PlayStation.
KILLZONE 3
MOTOR STORM
APOCALYPSE
LittleBIG Planet 2
XBOX 360
CRYSIS 2
DRAGON AGE II
DEAD SPACE 2
BULLETSTORM
PS3
SUPER CENY
HURTOWE
ATOMOWA BOMBA CENOWA
ATOMOWA BOMBA CENOWA
kupuj taniej
nie w markecie
WYSYŁKA 24h
022 498 99 93
0 503 624 692
AL. NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA
mad games
FULL OFERTA WWW I TEL
www.madgames.pl
CZYNNE PON-PT 11-20 SOB 10-14
KONSOLE GRY AKCESORIA
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NDS WII
NINTENDO 3DS

graliśmy na PlayStation Experience

SOCOM
Polskie Siły Specjalne

W południowej Azji bardzo źle się dzieje. Do kogo zadzwonicie? Do generała Romana Polko!

Nie przestają mnie zadziwiać wypowiedzi ważnych osób o tym, że doczekamy się konsol kolejnej generacji w ciągu dwóch lat. Niektóre japońskie studia, w tym Grasshopper Manufacture, dopiero tworzą swoje pierwsze HD-genowe gry. Takie Zipper Interactive jest jeszcze przed premierą swojego pierwszego SOCOMa. Czujni czytelnicy na pewno w tym momencie zmarszczyli brzmi. Jak to pierwszego SOCOMa? Przecież w kwietniu 2009 ukazała się na PlayStation 3 gra z serii o podtytule Confrontation. Faktycznie, ale podpisała się pod nią ekipa Slant Six. Ich gra trafiła najpierw do sprzedaży w USA, a po bardzo słabych recenzjach, autorzy dostali pół roku na doszlifowanie wersji europejskiej. Udało im się tylko częściowo, stąd między innymi ocena 6.0 w NEOplus.

CZTERY TRYBY

Dwa lata temu mogło wydawać się, że to już koniec serii. Tym bardziej, że Zipper pracowali nad sieciową strzelaniną M.A.G.. Wrócili jednak do tego, co potrafią najlepiej i już w kwietniu będą mieli okazję poprawić podupadły wizerunek serii. Liczba uczestników sieciowych walk zostanie ograniczona do 32. Nie jest to imponujący wynik przy 256 z M.A.G., ale też w SOCOMach nigdy nie chodziło o to, by po mapie ganiała się wielka, nieskoordynowana banda. Autorzy zapowiadają cztery tryby rozgrywki. Suppression to po prostu drużynowy deathmatch, a Uplink jest wariacją na temat Capture the Flag, w którym chodzi o wbicie się do bazy wroga i zdobycie dokumentów. Trzeci tryb stanowi tajemnicę, nie jest znana ani jego nazwa, ani tym bardziej jego założenia. Plotki mówią coś o rozbrajaniu bomby.

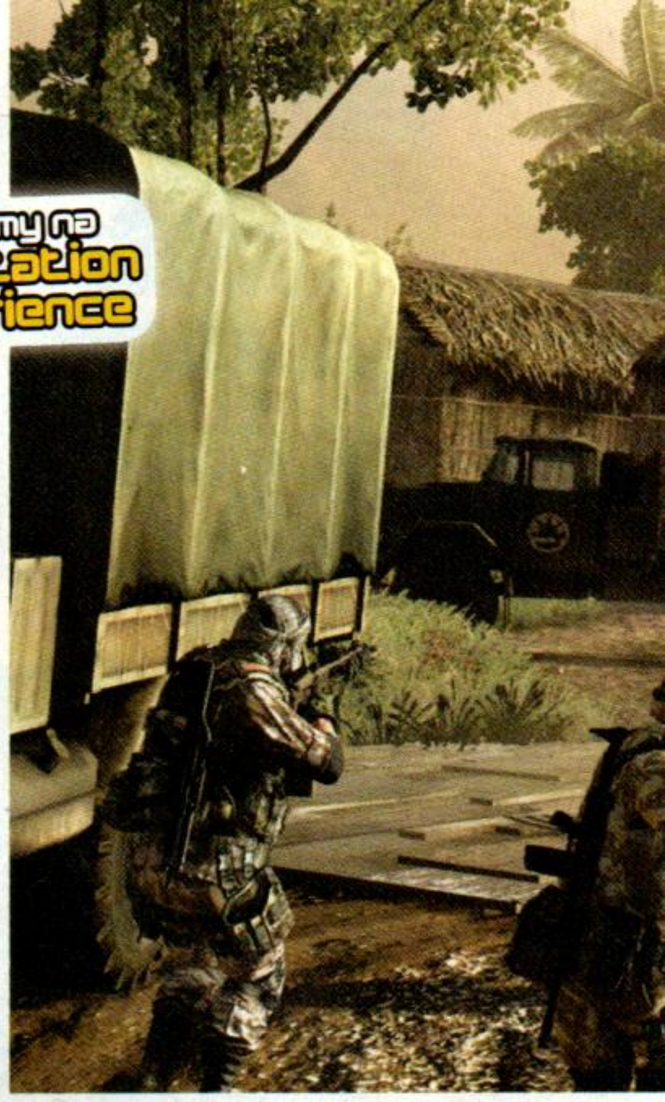
Ciekawie zapowiada się tryb Last Defense, w którym najpierw drużyny będą walczyły o kontrolę nad trzema punktami na mapie, a po jej zdobyciu dostaną szansę przeprowadzenia szturmu na bazę wroga. Dla podgrzania atmosfery wprowadzony zostanie dwuminutowy limit czasowy – jeśli atakujący nie uwiną się w tym czasie, zostaną zmuszeni do wycofania się i zabawa zacznie się od początku. Broniący muszą przeszkodzić przeciwnikom w zbliżeniu się na tyle, by ustawić nadajnik, który nakieruje wsparcie lotnicze na bazę. Nalot będzie równoznaczny z wygraniem rundy przez szturmujących i przegraną obrońców. Taka zmiana założeń w trakcie rundy oznacza zmianę tempa rozgrywki i taktyki, dzięki czemu gra ma szansę być bardziej interesująca.

Miejsce akcji zmienia się często. Po krótkich walkach w dżungli bohaterowie trafiają do miasta. Zniszczone estakady wyglądają fachowo.

PO NOWEMU I STAREMU

Ortodoksyjnych fanów serii mogą odstraszyć nowości w systemie rozgrywki, jak chociażby możliwość przyklejania się do osłon. Cover system zrobił na mnie dobre wrażenie, bo żołnierze przyklejają się do czego tylko mogą. Nie chodzi tylko o metrowe murki, czy ściany, ale też na przykład głazy, czy samochody. Jeśli coś wygląda jak osłona, do której można się przylepić, to najczęściej właśnie nią jest. Żeby nie było zbyt łatwo, wiele z tych osłon niszczy się pod ostrzałem. Trzeba mieć to na uwadze i nie przesiadywać za długo w jednym miejscu.

Murzyni, skośnookie laseczki, czyli reprezentacja Polski w nowoniemieckim stylu. W rolę dowódcy wcieli się generał Roman Polko. Pogada o taktyce i wyśle bohaterów na misje.



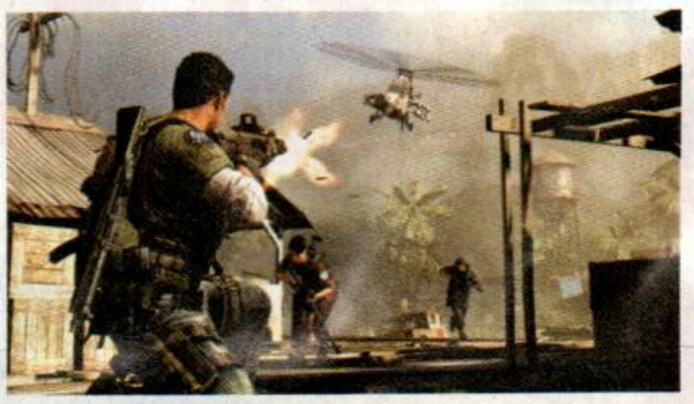
Oczywiście żaden murek, głaz ani ściana nie są w stanie ochronić postaci przed nalotem. Wezwanie wsparcia lotniczego w różnych trybach będzie możliwe po spełnieniu innych warunków. W przypadku trybu Suppression będzie to po prostu zdobycie kill-streaka, czyli ustrzelenie kilku przeciwników z rzędu, samemu przy tym nie ginąc. Problem z nalotem jest taki, że równie łatwo porazić nim wrogów jak i swoją drużynę, więc będzie to broń obosieczna, której nadużywanie raczej nie wyjdzie na zdrowie.

A skoro o zdrowiu mowa, nie przypominam sobie, bym w poprzednich SOCOMach widział energię życiową regenerującą się automatycznie, gdy tylko żołnierz znajdzie się w bezpiecznym miejscu. Wstrzymajcie się jeszcze chwilę z zawałem, bo te nowości mają być opcjonalne. Jeśli komuś nie spodoba się odnawiający się pasek zdrowia, czy zabawa w chowanie się za osłonami (składające się na tryb rozgrywki Arcade), będzie mógł je zignorować i zagrać po staremu w trybie Classic. Żadnych respawnów, cover systemu i regenerującego się życia. To ukłon w stronę fanów serii. W ten sposób nowy SOCOM będzie grą nowoczesną, a z drugiej strony pozostanie wierny tradycji. Z pewnością sprawdzimy tryb Classic, by przekonać się, czy granaty latają równie daleko, co w Arcade i czy postać może przyjąć równie dużo kulek zanim zejdzie.

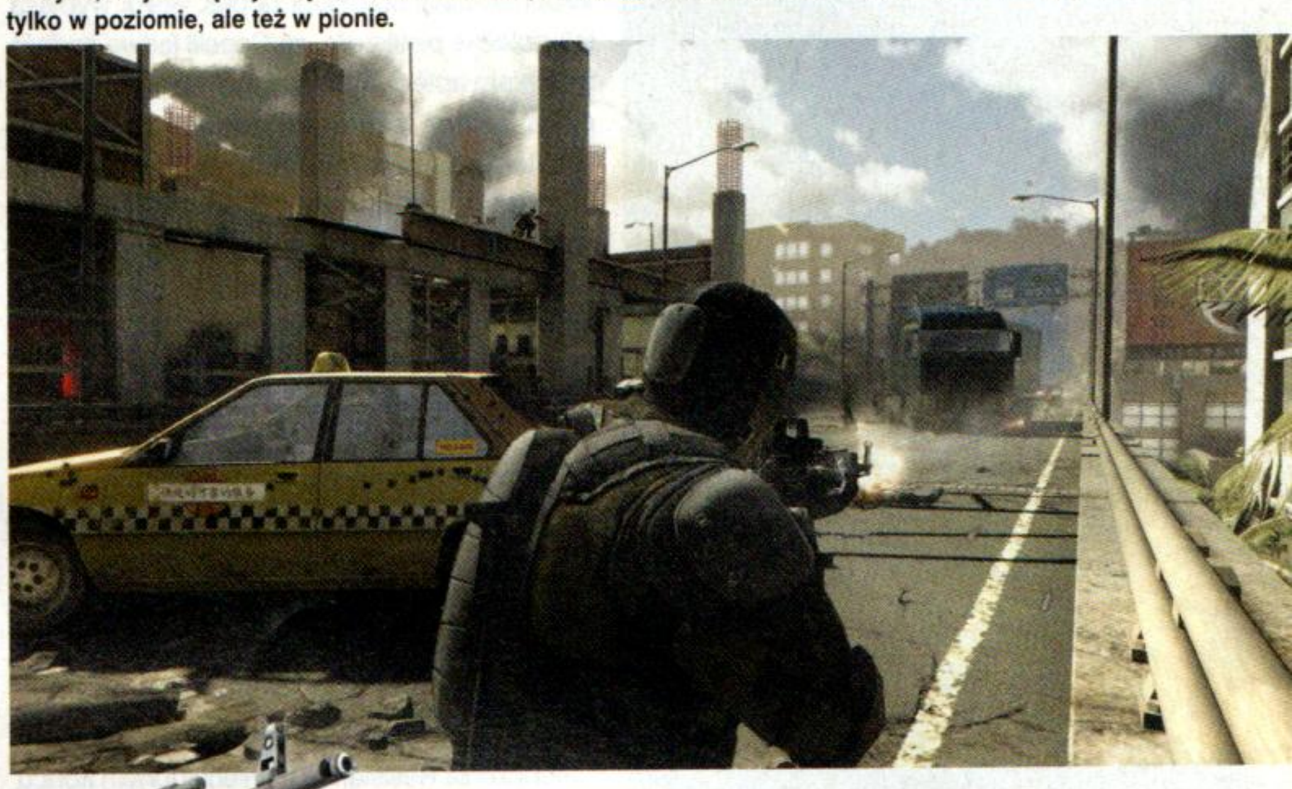
SOCOM: Polskie Siły Specjalne zaoferuje tryb kooperacji aż dla pięciu graczy, a ponadto będzie można zagrać w 3D i na PlayStation Move – także na SharpShooterze, który Zipper zaprojektowali do spółki z twórcami Killzone

POLSKIE (?) SIŁY SPECJALNE

Podtytuł może być mylący, bo jedynym Polakiem, jaki pojawi się w grze będzie generał Roman Polko. A ściślej rzecz ujmując, usłyszymy jego głos. Znając ostatnie dokonania SCE Polska w temacie dubbingu, jestem spokojny o polską wersję. Generał poprowadzi graczy przez samouczek i czternaście misji trybu fabularnego. Głównym bohaterem będzie Amerykanin Cullen



□ Będzie dziesięć multiplayerowych map. Doskonale znana miłośnikom serii Abandoned oraz kilka nowych, w tym między innymi Rush Hour. Dzięki zniszczonym estakadom akcja będzie toczyła się nie tylko w poziomie, ale też w pionie.



Gray dowodzący dwiema dwuosobowymi grupkami. Zauważyłem, że skośnooka dziewczyna należąca do oddziału ma wiele zastrzeżeń do Graya. Wcześniej nie interesowałem się fabułą nowego SOCOMa, ale teraz jestem ciekaw, jak rozwinie się ta relacja i czy dojdzie do poważnego konfliktu wewnątrz drużyny.

Grupa oznaczona na żółto idealnie spisuje się jako ekipa rozpoznawcza, z kolei niebiescy domyślnie stanowią grupę uderzeniową. Wydawanie rozkazów prostsze być nie mogło, wstrzymanie ataku, zajście wroga z flanki, rozpoznanie terenu, trzymanie się blisko dowódcy – wszystkie te opcje przypisano pod przyciski na krzyżaku. Spędziłem z grą za mało czasu, by móc ocenić jak sprawuje się sztuczna inteligencja, ale udało mi się zauważyć, że jeśli któryś z moich podopiecznych został postrzelony, jego partner z drużyny pomagał mu wstać. Musiałem interweniować dopiero gdy obaj padli na glebę, by nie dopuścić do wykrwawienia się nieboraków na śmierć. Z kolei przeciwnicy nie stali jak wmurowani, tylko próbowali ataków z różnych stron. Nie przypadł mi do gustu ich sokoli wzrok. Wystarczyło, że mnie dojrzeli i od razu posyłali w moją stronę bardzo celne serie. Może po prostu powinienem był spróbować innego rozwiązania albo zajść ich z innej strony? Mapy nie będą zamknięte, by gracze mogli znaleźć swój sposób poradzenia sobie z problemami, a nie wykonywali ruchy z góry zaplanowane przez autorów.

GRA NA PUNKTY

Nie ma multiplayera bez opcji zdobywania punktów doświadczenia i Zipper dobrze o tym wiedzą. Gra wypłaci je za... wszystko. Nie tylko zabijanie przeciwników będzie punktowane, ale również pomaganie swoim ziomkom. Przykładowo osłanianie podkładającego bombę jest dobrym pomysłem na zdobycie bonusa. Także bronie mają zyskiwać doświadczenie. Wystarczy ich często używać, a w nagrodę będzie można je mocno zmodyfikować (poprawić osiągi itp.). Za co jeszcze można dostać XP? Za grę w tak zwanych Zipper Ranked Rooms, czyli udział w sesjach ze ściśle określonymi warunkami (rodzaj broni, mapa). Okazji do nabicia punktów na pewno nie zabraknie.

TAKTYKA, GŁUPCZE

SOCOM: Polskie Siły Specjalne może nie jest aż tak medialną grą jak choćby Killzone 3, ale przy hicie Guerrilla Games nie ma czego się wstydzić. Zaoferuje tryb kooperacji aż dla pięciu graczy, a ponadto będzie można zagrać w 3D i na PlayStation Move – także na SharpShooterze, który Zipper zaprojektowali do spółki z twórcami Killzone. Przede wszystkim, będzie to nowa taktyczna strzelanka, a tych ostatnio jak na lekarstwo. Ghost Recon zmienia się w szybką grę akcji, o kontynuacji Full Spectrum Warrior nie ma co marzyć, więc pozostaje już tylko SOCOM. Na szczęście zapowiada się, że seria powróci do wysokiej formy. Spodziewajcie się recenzji w kolejnym numerze. //**Mielu**

Resistance 3

graliśmy na PlayStation Experience

Trylogia Resistance doczeka się zakończenia już we wrześniu, ale do ostatecznego zwycięstwa nad Chimerą jeszcze daleka droga. Jak z Oklahomy do Nowego Jorku

I oto pojawia się ten wielki nieprzyjacielski goryl. Atakuj jego lśniące fragmenty zbroi (słabe punkty), by zadać OLRZYMIE OBRAŻENIA. Tak zapewne zareklamowaliby walkę z nowym bossmonsterem twórcy Genji 2, gdyby to właśnie oni robili Resistance 3. I pewnie byłaby równie emocjonująca jak walka ze słynnym krabem...

Na szczęście grę tworzy ekipa Insomniac, a ci goście potrafią z nawet tak mało emocjonującego tematu wycisnąć coś przyspieszającego tętno. Mamy zatem nowy typ przeciwnika – rozwścieczonego goryla, a raczej Chimerę klasy „Hardkorowy Koksu", kilka razy większą wszerz i wzwyż od bohatera. Oczywiście ta góra mięśni porusza się błyskawicznie (nie może być łatwo), podpierając się na rękach jak małpa, dlatego walka nie jest niedzielnym spacerkiem po łące. Trzeba dużo biegać, oddawać szybko kilka strzałów i dalej brać nogi za pas. Stwór wypłaca tak potężne plaskacze, że Capelli ledwo nadąża z braniem apteczek. A do tego ma jakąś broń palną, z której rzadko (ale jednak) robi użytek. Lubi także od czasu do czasu rzucić fragmentem jezdni. Jedynym sposobem, by bestię pokonać, jest rozwalenie elementów pancerza na jej plecach, przedramionach i nogach. No dobrze, ale gdzie jest to „coś" przyspieszające tętno? Chodzi o całą otoczkę – miejsce akcji i to, co dzieje się wokół.

KONIEC ŚWIATA

Haven, Oklahoma. Stany Zjednoczone. Podobno Ziemia, ale nie jest to na pewno planeta, jaką dziś znamy. Już nawet odpuśćmy zakręcone teorie, że pod koniec drugiej części gry Ziemia została teleportowana w inny punkt we wszechświecie. Po czterech latach od zakończenia Resistance 2 i niechlubnym końcu dotychczasowego bohatera serii Nathana Hale'a, świat zmienił się nie do poznania. Po pierwsze – dziewięćdziesiąt procent ludzkości zginęło. Oznacza to, że żyje trochę ponad pół miliarda ludzi, więc Chimera jeszcze przez jakiś czas będzie miała co robić, niemniej mutantom prawie udało się wygrać wojnę o Ziemię. Planetę porastają dziwaczne rośliny pochodzenia kosmicznego, a także zamieszkuje ją coraz więcej nieznanych nauce stworzeń.

Haven jest jednym z ostatnich bezpiecznych miejsc. To znaczy było, bo właśnie zostało wytropione przez najeźdźców, co oznacza, że skrywający się tam ludzie muszą zmykać gdzie pieprz rośnie, jeśli marzą o przeżyciu jeszcze jednego dnia. Wśród nich jest rodzina Joe Capelliego, byłego żołnierza, wydalonego ze służby za posłanie kulki w łeb takiemu jednemu bohaterowi wojennemu przeżartemu wirusem Chimery. Joe ma doświadczenie w walkach (i przeżywaniu ich), więc chwyta za broń i wraz z kilkoma innymi śmiałkami próbują odeprzeć atak, a dokładniej rzecz biorąc, powstrzymać mutantów tak długo, by dać mieszkańcom czas na ucieczkę.

Od pierwszych sekund nie ma wątpliwości, kto tu ma przerąbane. Chimery zamykają bohatera i jego kumpli w potrzasku, na małym placu na złomowisku. Stwory włażą tam przez płot albo zeskakują z pokładu latającego transportowca, są też w dwóch budynkach stojących przy placu, do których zresztą można wejść. Można, a nawet trzeba, by znaleźć wszystkie apteczki, uzupełnić amunicję, ale też przejąć broń wroga i spróbować zaatakować nadciągające posiłki z innej pozycji. Partnerzy Capelliego nie są do niego przyklejeni i sami próbują się ogarniać, szukają osłon, nawet wchodzą do małej budki i tam przyczajają się na wrogów. Nie jest tak, że giną natychmiast albo blokują przejście, nie doprowadzają do nerwowych sytuacji. Czy są przydatni? Nawet jeśli celnością nie grzeszą, skupiają na sobie uwagę części Chimer. Nie dochodzi do absurdów, że przeciwnicy po wejściu do walki wyczuwają bohatera i od razu rzucają się na niego, ignorując całkowicie jego towarzyszy broni.

Zabijanie „twarzy" Resistance jeszcze nigdy nie było tak sycące. Bronie są potężne i strzał z niedużej odległości może pozbawić Chimerę ręki (łapy?). Oglądanie przeciwnika eksplodującego w fontannie krwi jest zawsze satysfakcjonujące. Nie przypominam sobie hybryd rozpadających się na kilka kawałków, a do tego jeszcze należy doliczyć krew tryskającą przy ciosach kolbą w gębę (niestety, nie ma tak fajnych krwawych finisherów jak w Killzone 3). Może nie zapamiętałem dobrze poprzednich części, ale wydaje mi się, że nie było aż tak ostro. Za to na pewno nie widziałem, by Chimery rzucały się na ziemię, by ciałem przykryć ciśnięty w nich granat. To osłanianie kumpli jest widowiskowe i dzięki takim smaczkom walczy się jeszcze przyjemniej. Choć nie powiedziałbym, że ten który się poświęcił, zrobił to, by ocalić ziomków, których bardzo lubił. To raczej chłodna kalkulacja – im mniej nas zginie, tym mniejsze szanse ludzie mają na przeżycie. Nie doszukiwałbym się nawet cienia empatii u Chimer.

ZAWIEJE I ZAMIECIE

Po wyeliminowaniu hybryd i kilku skaczących long-legs, bohater z kumplami docierają na główną ulicę miasta. Tam po krótkiej walce m.in. z Chimerą posługującą się Augerem, czyli bronią strzelają przez ściany i potrafiącą

INFO
DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: WRZESIEŃ
KONSOLA: PLAYSTATION 3

W akcji gra wygląda inaczej niż na screenach, bo dochodzą jeszcze efekty pogodowe – użyto bardziej ziarnistego, brudnego filtru. A Haven pasowałoby do Fallouta.

Berser... znaczy się Brawler w całej okazałości. Nie jest aż tak przegiętym przeciwnikiem jak Berserker w Gearsach, ale też potrafi zmęczyć.

Long-legs są skoczni, bardzo ruchliwi i bardzo fajnie się rozpadają, gdy trafić ich w silniczki odrzutowe.

DO KORZENI

Uzupełnianie zdrowia poprzez branie apteczek? Co to, powrót do 1995 roku? A tak właśnie, podobno pozostali przy życiu zostali zaszczepieni i są odporni na wirusa Chimery, ale to oznacza również, że nie mogą liczyć na magiczne uzdrowienia. W każdej części Resistance leczenie rozwiązywano inaczej, w pierwszej na przykład był pasek podzielony na segmenty i zdrowie regenerowało się wyłącznie w obrębie danego segmentu, więc i tak trzeba było brać apteczki. W trakcie spotkania z Brawlerem małpka trochę mnie poobijała, ale zauważyłem, że Joe radził sobie z używaniem leków beze mnie. Czyli być może wystarczy tylko zebrać apteczkę, a bohater zużyje ją automatycznie w razie potrzeby. Powraca okrągłe menu wyboru broni, które jest superwygodne i szybkie w użyciu. Aha, bronie levelują same w miarę używania, więc jest to bardzo skromny, ale też bardzo „ratchetowy" system personalizacji giwer. Może być.

wytworzyć energetyczną osłonę przed pociskami, do akcji wkracza wspomniany na początku tekstu Brawler.

Co ważne, miejscówka jest zamknięta, to kolejna po złomowisku mała arena. Resistance 3 będzie grą liniową, ale Insomniac chcą zaoferować coś więcej, niż bieganie po ciasnych korytarzach. Faktycznie w pierwszej fazie dema mogłem zaglądać do budynków i atakować Chimery z różnych stron, ale wielkim odejściem od liniowości bym tego nie nazwał. Z kolei walka z bossem, to walka z bossem, można tylko biegać w kółko stojącej na środku terenu budki i trzymać go na dystans, chowając się za budynkiem, gdy stwór rzuca wyrwanym z ziemi kawałkiem jezdni. Swoją drogą, jest cudownie animowany, kiedy siłuje się, by wyrwać ów kawałek. Ostro się męczy, ale zawzięcie nie daje za wygraną.

Zabijanie „twarzy" Resistance jeszcze nigdy nie było tak sycące. Bronie są potężne i strzał z niedużej odległości może pozbawić Chimerę ręki (łapy?)

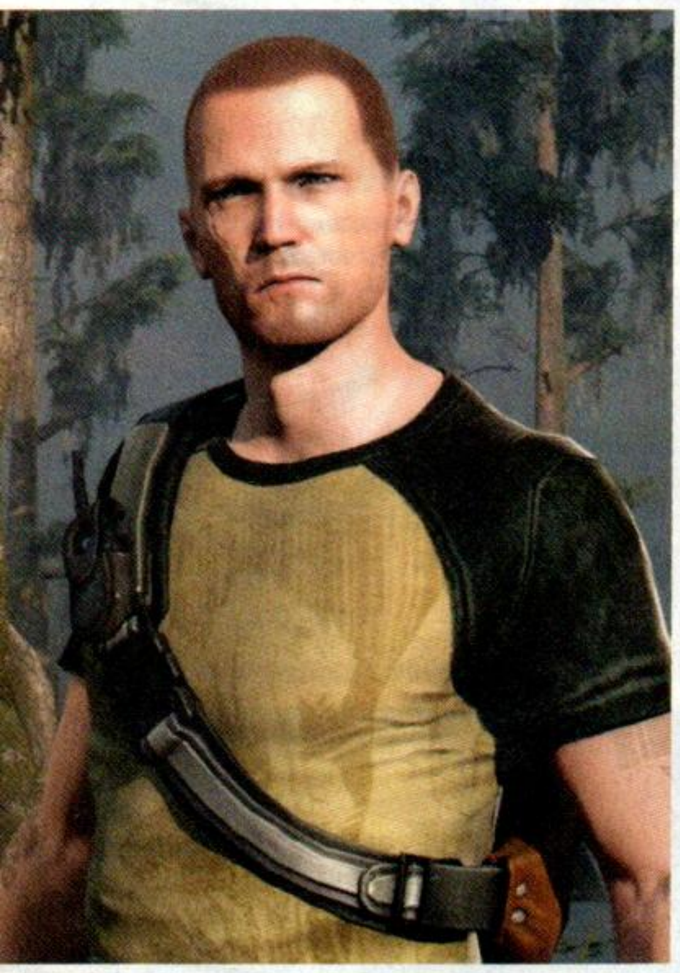
Strzelanie do Chimer jest sycące, apteczki i okrągłe menu broni, o których piszę w ramce też przypadły mi do gustu, a do tego walka z bossem – wszystko to wpłynęło na ciepły odbiór dema, ale jedna rzecz sprawiła, że chciałbym zagrać jeszcze kilka razy. To... wiatr. Gdy rozpoczęła się zabawa, w Haven trochę wiało, nie jakoś bardzo mocno, by zwrócić na to uwagę. Z czasem wiatr przybierał na sile i gdy doszło do walki z Brawlerem pomyślałem, że zaraz na środek areny wjeździe trąba powietrzna. Drzewa targane jakby były zrobione z gumy, wygięty znak drogowy, piach unoszący się w powietrzu, tumany kurzu ograniczające widoczność i do tego jeszcze ten ogłuszający jazgot. Nie był to raczej naturalny wicherek, bo wyglądało, jakby wywoływał go gigantyczny, płynący z nieba do ziemi promień energii widoczny w oddali, ale to w tej chwili najmniej istotne. Ważny jest tylko sam efekt, a jest tak sugestywny, że aż chciałoby się poprawić ubranie i podkulić, by nie dać się zwiać. Dziwne, że Capelliemu wydaje się nie robić on większej różnicy.

Walka w takich warunkach jest niezapomniana, nawet tak typowa dla gier jak „zlokalizuj słaby punkt, strzel, zrób unik, powtórz kilka razy, zapomnij". To pozwala myśleć spokojnie o końcowym produkcie, bo pokazuje, że Insomniac mają pomysł na to, jak tchnąć w ich grę to magiczne „coś", co nada jej charakteru, uroku i niepowtarzalnego klimatu. We wrześniu zameldujemy się na służbie. //**Mielu**

inFAMOUS 2

Dobry lub zły, ale zdecydowanie brzydki

graliśmy na PlayStation Experience



Czy należycie do facebookowej grupy żądających przywrócenia starego wyglądu bohaterowi inFamous? Nawet gdyby takowa istniała, nie zapisałbym się do niej. Nie dlatego, że nie mam konta na FB, ale ponieważ ja akurat wolałem tego nowego Cole'a, z bujną czupryną i delikatniejszymi rysami twarzy. Fanom się nie spodobał, Sucker Punch zareagowali na krytykę i teraz bohater przypomina dawnego siebie, czyli łysola z paskudną gębą. To miał być przypadkowy nikt, nowy Peter Parker, który przez przypadek zdobył potężną moc, a wygląda jak rasowy zabijaka.

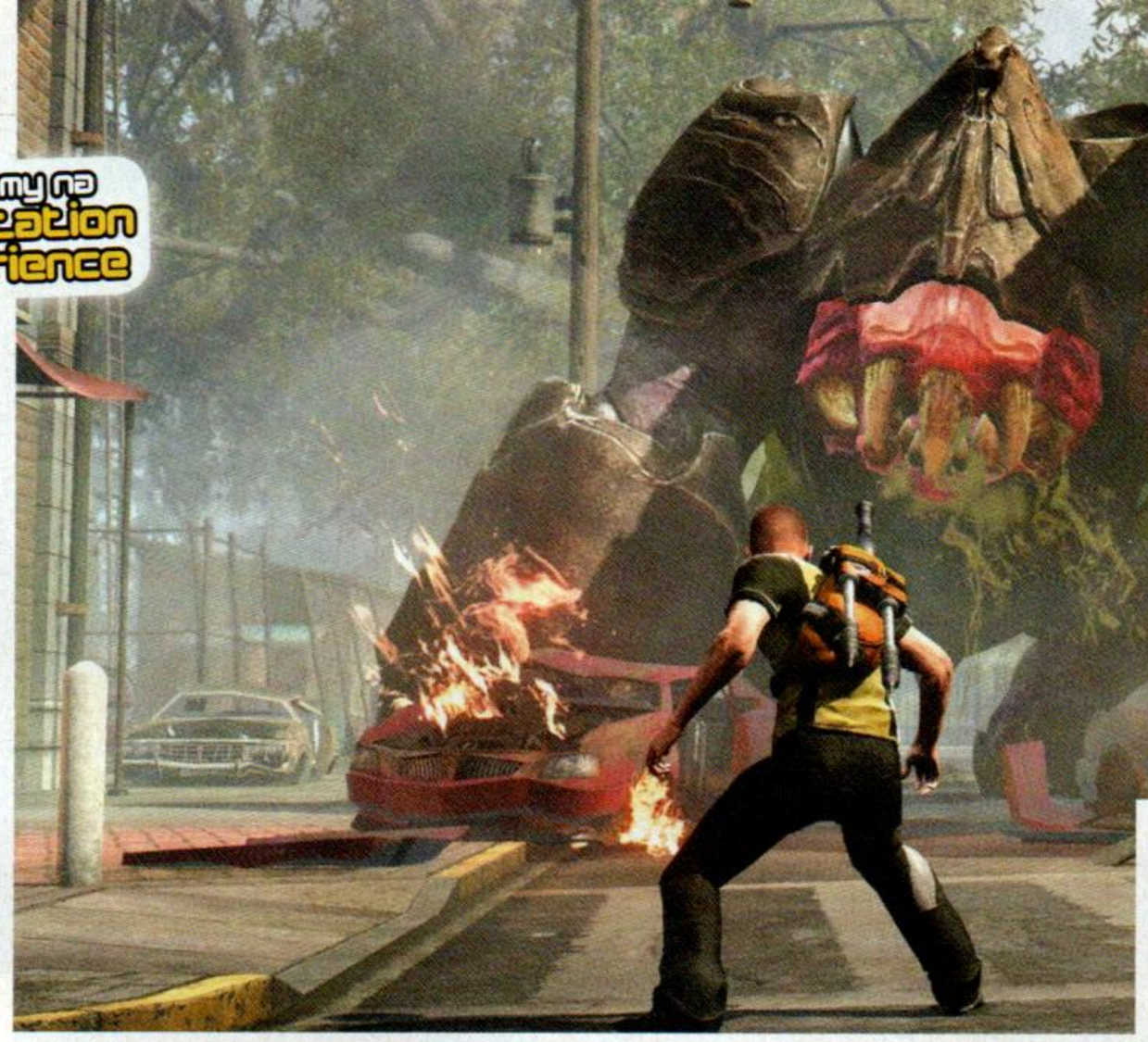
Nowy stary Cole MacGrath mi się nie podoba. I wcale mnie nie zaskoczyło, że w przygotowaniach do walki z The Beast postanowiła pomóc mu brzydka agentka NSA. Pasują do siebie jak Shrek i Fiona. Niejaka Kuo paradująca w służbowych ciuchach, wygląda tak maksymalnie nieciekawie, że dobrze zastanowię się, czy chcę kroczyć ścieżką jasnej strony mocy. Bo, czego jeszcze nie wiecie, Kuo reprezentuje „dobro".

W pierwszym inFamous decyzje gracza wpływały na postrzeganie bohatera przez mieszkańców Empire City, na rodzaj dostępnych mocy, dodatkowe misje poboczne, a także w mniejszym lub większym stopniu na scenariusz. Zapunktować można było cucąc nieprzytomnych elektrycznym masażem serca, a z kolei traktowanie ludzi jak baterii nie było najlepiej przemyślanym działaniem PRowym. Duże znaczenie miały także decyzje podejmowane w trakcie misji, podczas tak zwanych Karma Moments. Rozdzielić jedzenie z kontenera pomiędzy potrzebujących czy zagarnąć je dla siebie? Wykonać zadanie dla pewnego człowieka czy zabić go i po prostu wziąć nagrodę?

SIŁĄ CZY SIŁĄ?

Karma Moments mogą nie wrócić w inFamous 2, bo Sucker Punch wpadli na pomysł, jak rozwinąć system wyborów. Oto przed Państwem dwie kobiety doradzające bohaterowi jak powinien postępować – Nix oraz wspomniana wcześniej Kuo. Gdyby to była bajka, Nix miałaby ostro zakończony ogon, widły i zionęłaby ogniem, podszeptując Cole'owi do ucha, że nie ma nic złego w totalnej demolce i ogólnym demonstrowaniu swojej potęgi. Kuo z kolei jako dobry aniołek podsuwałaby rozwiązania odrobinę bardziej pokojowe.

W najnowszym demie, które miałem przyjemność ograć, Kuo nie było nigdzie w pobliżu. Została złapana przez milicję walczącą z dziwolągami, czyli ludźmi obdarzonymi nadnaturalnymi mocami. Najwyraźniej w New Marais, mieście wzorowanym na Nowym Orleanie, gdzie będzie toczyła się akcja inFamous 2, takich „mutantów" jest wyjątkowo dużo, skoro zaczęli komuś przeszkadzać na tyle, by sformować organizację zajmującą się walką z nimi. Kuo została zapewne uwięziona za sympatyzowanie z „wrogiem".



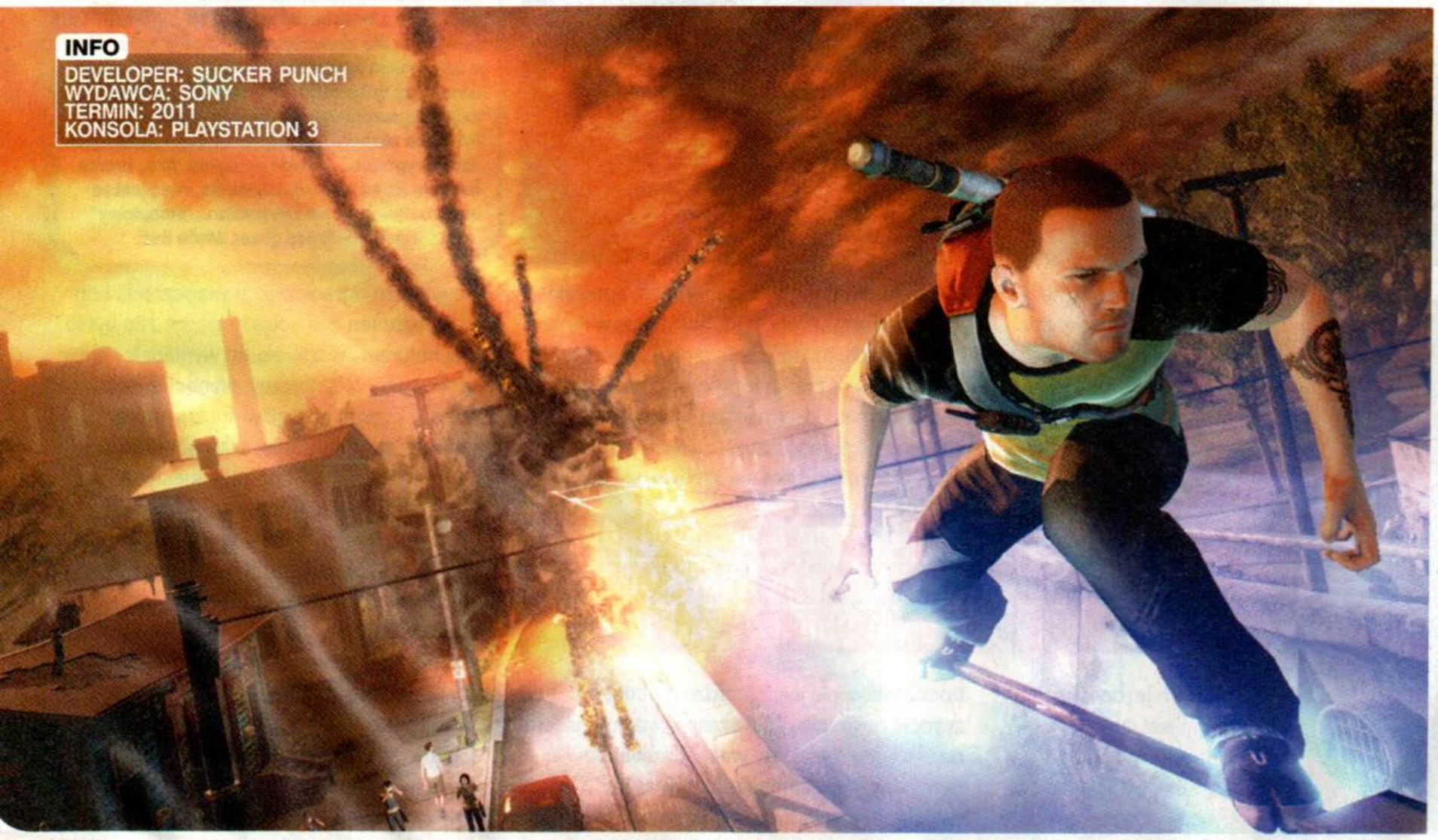
Tramwaj trzeba porządnie rozpędzić, by wypadł z szyn i pojechał w kierunku bramy do posiadłości. Ciekawe czy ten manewr z tramwajem da się powtórzyć w innych misjach.

Przetrzymywana jest na terenie starej posiadłości; znajduje się tam potężny, residentowy dom, jest też sporo zieleni, głównie równo przystrzyżona trawa, kilka drzew. Wszystko to za wysokim płotem, który bohater musi jakoś sforsować. Pomysły na to są dwa: odbić policjantów schwytanych i transportowanych przez milicję, i posłużyć się ich pomocą albo ukraść stary, zepsuty tramwaj, naładować go energią i zrobić z niego torpedę. Przebije bramę i wybuchnie zabijając przy okazji kilku zbójów broniących posiadłości.

Pierwsza opcja jest „dobra", ale tym razem zamiast Kuo rozwiązanie podpowiada bohaterowi jego stary kumpel Zeke. W pierwszej części był irytującym głupkiem, zazdroszczącym Cole'owi jego mocy. Błędy zostały wybaczone, obaj panowie wspólnie opuścili Empire City i udali się do New Marais, a Zeke skonstruował nawet broń białą dla przyjaciela. Metalowa pałka idealnie sprawdza się w walce, Cole wypłaca nią potężne ciosy i bardzo szybko nokautuje przeciwników. Od czasu do czasu atak kończący pokazany jest na zbliżeniu, przy efektownym zwolnieniu czasu. To efekt znany choćby z ostatniego Batmana i zawsze pozwala graczowi poczuć się mocnym.

WIĘCEJ/MNIEJ CZADU

Demo rozpoczęło się na dachu potężnej katedry, znajdującej się wciąż w budowie. Może nie jest tak imponujących rozmiarów jak bazylika Santa Maria del Fiore we Florencji (słynne Duomo z Assassin's Creed II), ale za lot w dół normalny śmiertelnik zapłaciłby życiem. Cole bezstresowo zeskakuje, a upadek tłumi używając mocy szybowania znanej z pierwszej części. Czegoś się w Empire City nauczył i nie będzie tak, że na początku inFamous 2 nagle dozna amnezji i zapomni jak rzucić energetycznym granatem, czy strzelać prądem z ręki niczym z karabinu. Jedną z najfajniejszych mocy dostępnych w demie była możliwość podniesienia samochodu



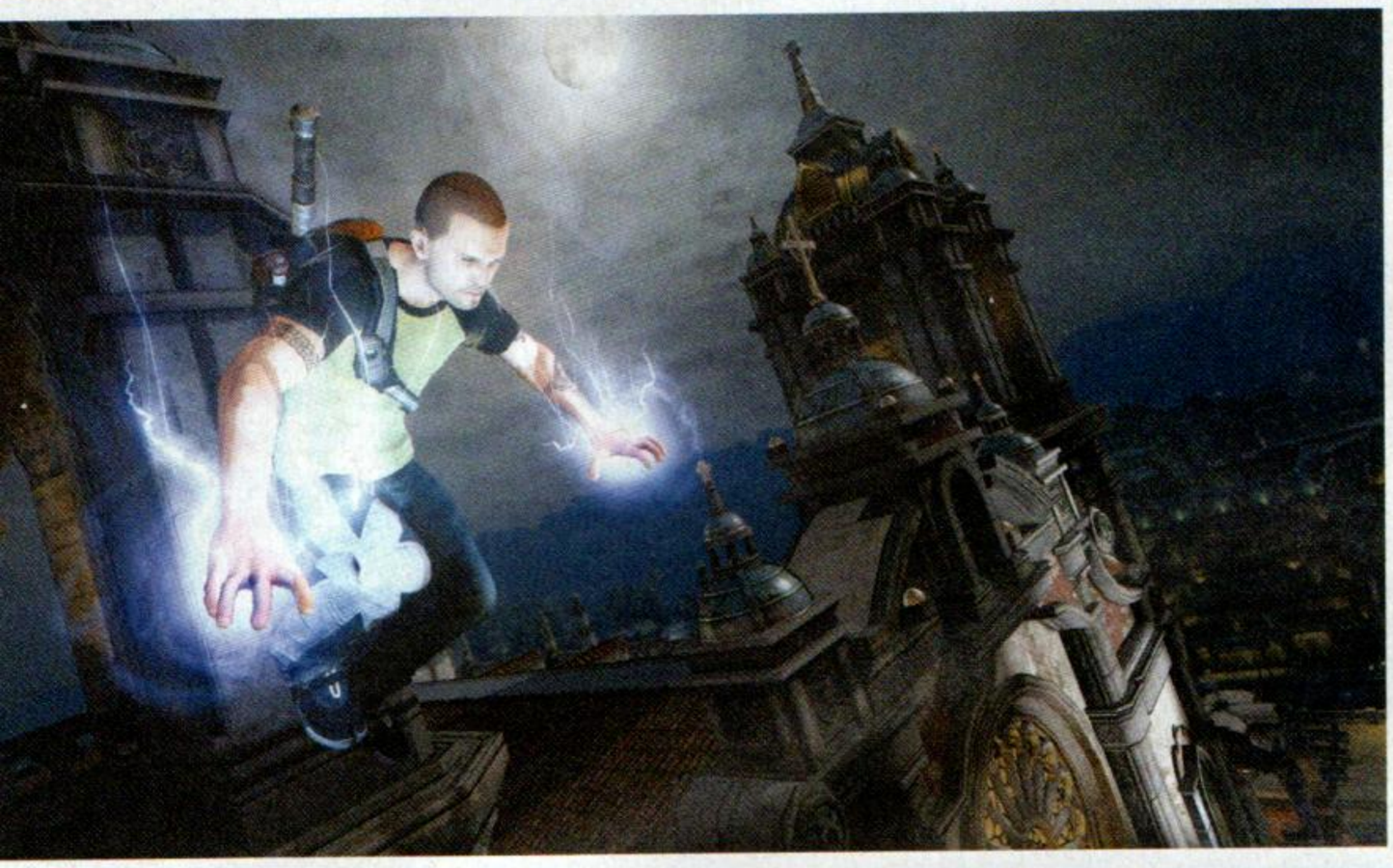
INFO
DEVELOPER: SUCKER PUNCH
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

Parkour to jeden ze znaków rozpoznawczych pierwszej części, a grindowanie na trakcji jest zawsze fajne. Cole przykleja się do nich automatycznie i momentalnie się rozpędza. W ten sposób można szybko przemieszczać się po mieście, które małe na pewno nie będzie.

Czerwonoskórzy są źli, a żółci dobrzy. Szybko, oskarżmy twórców gry o rasizm! Kto zna numer do „Faktu"? Niezależnie od wyboru, misja i tak kończy się jatką, więc bycie dobrym nie oznacza, że nie można zabijać.

NABUZOWANY

Nie wiem czy to specyfika dema, czy po prostu miałem szczęście, ale ani razu nie byłem zmuszony do podładowywania bohatera. Zrobiłem to co prawda dwukrotnie, zupełnie przypadkowo, mimo to dziwnie długo rzucałem energetycznymi granatami, strzelałem prądem, podnosiłem samochody i miotałem nimi. Spodziewałbym się, że Cole'owi w końcu wyczerpią się baterie. Ładowanie energii było ważnym elementem pierwszej części, a gorąco robiło się zwłaszcza w miejscach, gdzie prąd został odcięty. Bohater stawał się słaby i musiał wyjątkowo uważać, by nie dać się pokonać. Zupełnie jak Superman potraktowany Krytponitem. No, nie do końca. Nieważne. Z niektórych pokonanych przeciwników wypadają fioletowe, a może różowe kulki energii, które należy zbierać, jeśli chce się przywołać tornado. Po naładowaniu paska specjału, w dowolnym momencie można wcisnąć górę na krzyżaku i obserwować śliczną trąbę powietrzną siejącą zniszczenie. Ale uwaga, bo można przestrzelić i tornado nic nie zrobi przeciwnikom. Z „massive damage" robi się wtedy „massive fail".



Chyba komuś spodobała się Florencja i taka tam jedna gra sprzed półtora roku. Ze znajdującej się w budowie katedry jedynie schodziłem, niestety brakowało czasu, by na spokojnie się na nią wdrapać i sprawdzić nowości w systemie wspinaczki. Może innym razem.

Wygląd Zeke'a zmienił się, ale fanom nie zrobiło to różnicy. Chodziło tylko o to, by Cole nie wyglądał jak laluś. Na pewno nie będzie tak wyglądał, gdy przejdzie na ciemną stronę mocy. Znów negatywnie odbije się to na jego cerze...

Powracają komiksowe wstawki popychające fabułę do przodu! Tu Cole właśnie uratował Kuo. Kto ją przetrzymywał? Kim byli goście w pancerzach? „Bez komentarza". A niech to!

– tutejsza telekineza. Trzeba tylko stanąć blisko auta, bo zasięg działania jest niewielki. Prawdopodobnie zwiększy się, gdy bohater rozwinie się i stanie się potężniejszy, i będzie mógł unieść nie jeden a dwa samochody. A może nawet trzy. Takie auto idealnie nadaje się, by nim rzucić w przejeżdżający konwój milicji, ale jak ktoś się uprze, nie ma problemu cisnąć nim po prostu w tego małego ludka, który uparcie strzela w bohatera z karabinu myśląc, że może mu coś zrobić. A że przy okazji ucierpią przechodnie? Cóż, żyjąc w New Marais trzeba przyzwyczaić się do samochodów nisko przelatujących nad głowami...

Wróćmy jeszcze na moment do wyborów. Chciałem przejść demo najpierw na spokojnie, słuchając rady Zeke'a. Sam wybór nie wygląda tak, że np. stoją Zeke i Nix, a gracz musi wskazać jedną z dwóch opcji dialogowych, która go interesuje. Decyzje podejmuje się biegnąc do punktu zaznaczonego na mapie na niebiesko (Kuo/Zeke) albo czerwono (Nix). W pierwszym przypadku, po odbiciu policjantów, można liczyć na ich pomoc przy szturmie na posiadłość. Ich siła bojowa jest niewielka, ale powiedzmy, że zajmują uwagę przeciwników, co ułatwia eliminowanie zagrożenia. Bardziej pomocna jest Nix, o której wspomniałem w tym tekście już kilkukrotnie, a jeszcze nie zdradziłem, kim ona jest. Zaciekawieni? Ta wytatuowana, skąpo ubrana, eksponująca biust dziewczyna jest mocno wkurzona (dlaczego „złe" laski są zawsze fajne, a „dobre" nudne?), bo jako dziecko była świadkiem zabójstwa jej rodziców. I mają z tym coś wspólnego ludzie, z którymi związana jest milicja. A że Nix obdarzona jest supermocami, nie przepuszcza żadnej okazji do zemsty. Raźno strzela fireballami i potrafi unieść wrogów w powietrze, wystawiając ich bezbronnych Cole'owi, by przysmażył im tyłki. Z taką pomocą rozpierducha jest o wiele przyjemniejsza niż przy udziale policji.

Sucker Punch zareagowali na krytykę i teraz bohater przypomina dawnego siebie, czyli łysola z paskudną gębą. To miał być przypadkowy nikt, który przez przypadek zdobył potężną moc, a wygląda jak rasowy zabijaka

LICZY SIĘ EFEKT

Demko rozczarowało tylko w jednym punkcie. Obojętne czy ratowałem policjantów, czy dałem się uwieść Nix i jej słodkiej żądzy zniszczenia, efekt był taki sam – Cole wbijał się na teren posiadłości, tam obijał kilkunastu przeciwników, w tym paru obsługujących moździerze, a na końcu wchodził do jakiejś szopy czy innej budy, gdzie znajdował windę. Wejście do niej uruchomiło komiksową scenkę przerwynikową, podczas której bohater odnalazł i uwolnił Kuo. Jedynym efektem podjętej przeze mnie decyzji była zmiana fragmentu misji. Natomiast tego, jak mój wybór przełoży się na wydarzenia już po uwolnieniu Kuo i czy będzie to miało znaczenie dla scenariusza, a może było tylko sztuczką mającą dać złudzenie swobody, przekonam się zapewne dopiero po premierze gry. //**Mielu**

NEO COMMENTS

Stylus wwiercił się w rynek

Przyglądam się fali krytyki powoli przykrywającej niedaleką premierę 3DS i mały wybór gier na starcie, i ciśnie mi się na papier jedno zdanie – prawdziwą konsolę poznaje się nie po tym, jak zaczyna, ale jak kończy. Nie trzeba daleko szukać, bo poprzednik trójwymiarowej kieszonsolki finiszuje, tak przynajmniej zdają się twierdzić wszyscy wokół. Zmówili się czy co? Handheld dopiero co został nakarmiony innowacyjnym Ghost Trickiem, spełniającą oczekiwania Inazumą, a za rogiem czają się niezmiennie uzależniające Pokemony i przenośna wersja Okami. Jakby tego było mało, wierni fani powinni doczekać się nowych części przygód profesora Laytona i Milesa Edgewortha. Czy tak wygląda koniec życia konsoli? Prawdę mówiąc, gdybym nie wiedział o 3DSie, patrząc na nadchodzące premiery gier na DSa, w życiu bym nie wpadł na to, że Nintendo ma gotową nową kieszonsolkę. Żeby było zabawniej, prawie wszystkie wspomniane tytuły pochodzą od producentów niespowinowaconych z gigantem z Kioto.

Z tego powodu niespecjalnie przejmuję się, że 3DS na początku dostanie tylko Super Street Fighter IV i nic ponadto. I tak łykam go na starcie. Konsolka w Polsce nie stanieje przez kilkanaście miesięcy, więc co za różnica, czy kupię ją 25 marca czy w grudniu? Żadna, a wszyscy wiemy, jak smakuje bycie w luksusowej grupie graczy nabywającej takie nowinki w dniu premiery. Ktoś może zapytać, skąd takie pokłady entuzjazmu u kogoś, kto po pięciu latach posiadania stacjonarnego wytworu Nintendo – Wii, raczej zniechęcił się do tej konsoli, niż zaczął ją wychwalać pod niebiosa? Japońskie (a mam nadzieję, że polskie też) dzieci wiedzą, że nie ma prostego przełożenia między tymi platformami, a Ninny od zawsze było potentatem na rynku konsol przenośnych. To banały i nie będę Was nimi karmił. Mój 3DSowy entuzjazm wynika z prostego faktu – uważam DS za najlepszy sprzęt do grania w historii, który już po dwóch latach bytności na rynku z łatwością przegonił pod tym względem PS2 i potem już tylko wyrabiał przewagę. A przecież startował w bardzo nieprzychylnych warunkach, przeciwnie do 3DSa. Wtedy wydawcy się przekonali, więc dlaczego gracze mieliby tego nie zrobić teraz? //Gonzo

Tomek Kreczmar

NA DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Fabuła, głupcze!

Jestem fanem fabuł. Może dlatego, że wychowywałem się w latach jednego, czarno-białego kanału telewizyjnego. W czasach, gdy główną rozrywkę stanowiły książki, a ich też w nadmiarze nie było. Gdy obejrzenie dobrego filmu było świętem narodowym. Wówczas dobrą fabułę, dobrą opowieść ceniło się ponad wszystko. Przynajmniej w moim otoczeniu.

Z drugiej strony, gdy stykałem się po raz pierwszy z grami video, nie miały one w ogóle fabuły. Pierwsze urządzenie, które zamieszkało u nas w domu, było słynnym Pongiem w dziesięciu bodajże wersjach. Na PC bawiłem się w Diggera, Asteroids czy Centipede. Grami, w których fabuły raczej nie było.

Niemniej w grach cenię ostatnio właśnie głównie fabułę. Nie pamiętam niemalże kwestii rozgrywki z Metal Gear Solid. Tak samo nie przypominam sobie, co robiło się w niezapomnianym dla mnie System Shock – ale fabułę gdzieś tam wciąż w tyle głowy mam. Albo Wing Commander z niesamowitym tłem, jakim była wojna z Kilrathi. Albo The 7th Guest, Loom, King's Quest...

Patrząc z perspektywy czasu zastanawiam się, kiedy nastąpił moment, w którym wydawcy i developerzy zaczęli dążyć do pożerania własnego ogona, jakim jest „Dyktatura Pana Sequela" – cytując za Tadeuszem Zielińskim i jego hyperowym blogiem: „Myślę nad tym, że to smutne, że jak już się wymyśli coś fajnego i świeżego, to natychmiast trzeba to zbanalizować dorabiając ciąg dalszy".

Tadeuszowi wtóruje Adrian Chmielarz z People Can Fly w moim hyperowym programie Talking Heads: „Jest koszmarnie trudno stworzyć nowe IP, które w ogóle jest ciekawe, interesujące. Następnym krokiem jest wypromowanie tej marki – to jest gehenna, oczywiście".

Po co zatem się męczyć, jeśli wystarczy wydać kolejne Call of Duty? Po co jakaś złożona fabuła w tymże, jeśli i tak przyniesie miliony dolców zysku, nawet gdy zabraknie ciągu logicznego łączącego mordowanie kolejnych wrogów? Kto w naszych czasach zaryzykuje po raz kolejny wizjonerską kreację w stylu Mirror's Edge? Czy moim zdaniem fabularnie niesamowite Enslaved musi przegrywać z Assassin's Creed: Brotherhood, którego sandboksowa konstrukcja sprawia, że ciągłość opowieści istotnie się rwie? Nie żebym uważał ACB za złą grę, ale fabularnie nie ma dla mnie ciągłości.

Czy tak być musi? Nie wiem. Mam nadzieję, że nie. Że wrócą czasy sprzed lat. Czasy, o których z ciekawością ostatnio czytam.

Mark Cerny, projektant gry Marble Madness (tej o przeprowadzaniu marmurowych kulek przez plansze) wspomina: *„Do mniej więcej 1986 roku mieliśmy założenie, że każda gra musi być czymś zupełnie nowym, całkowicie innym. Można to ująć w taki sposób: jeśli ktoś już zrobił bijatykę, to my nie powinniśmy jej tworzyć, bo to byłoby naśladownictwo"* – tłumaczenie moje, cytat za „The Ultimate History of Video Games" S.L. Kenta.

Teraz zaś mamy zupełnie odwrotnie. W grach od jakiegoś czasu rządzi naśladownictwo, jakby na zasadzie, że faktycznie lubimy tylko te piosenki, które już kiedyś słyszeliśmy. Nawet niezwykle ciekawe Red Dead Redemption to w zasadzie takie Grand Theft Auto na Dzikim Zachodzie. Sukces skazuje więc twórców na kreowanie kolejnych klonów. I zwiększa ryzyko porażki finansowej – większa inwestycja wymaga większej sprzedaży, więc narażać trzeba się mniej.

Do tego dochodzi coraz większe skupienie na rozgrywce, na grafice, na trybach wieloosobowych i czym tam jeszcze, co w efekcie sprawia, że brakuje czasu – i pewnie kasy oraz chęci – na dopracowywanie fabuły. Mamy zatem coraz więcej kolorowych wodotrysków, świetne mocapy; obszerne, niemalże żywe światy; mnóstwo bohaterów niezależnych, coraz lepszą sztuczną inteligencję, ale coraz ciekawszych fabuł jakoś z roku na rok mniej.

Z drugiej strony gry aż proszą się, by wykorzystywać interaktywność – jedną ze swych największych zalet i wyróżników – do przekazywania ciekawych treści. Do wciągania gracza w trudne dylematy, w świat pełen niespodzianek, zaskoczeń, zagadek. Ostatnio próbują tego Polacy robiący Wiedźmina. Ktoś jeszcze?

A w latach 80. minionego wieku – w czasach znacznie trudniejszych dla gier (mniej popularne, mniej twórców, mniej kasy) – powstawały naprawdę niezwykłe opowieści. Niech za przykład posłużą mi Le Crime du Parking (dotykające kwestii gwałtów, homoseksualizmu i przedawkowania narkotyków), Freedom: Rebels In The Darkness (łącząca elementy RPG, strategii i akcji gra poruszająca problematykę niewolnictwa), czy wreszcie Captain Blood (filmowa w klimacie i rozmachu space opera o poszukiwaniu i eliminowaniu klonów głównego bohatera, na potrzeby której powstał nawet specjalny język obcych). Teraz mamy Heavy Rain, jakieś próby w stylu Mass Effecta, czy finansowe porażki w rodzaju Enslaved. Co więcej, wspomniane gry sprzed lat sprzedawały się nieźle. Didier Bouchon, który stworzył Captain Blood, miał problemy z przekonaniem Infogrames do wydania gry, ale potem dostał informację od działu sprzedaży, że tytuł znajduje mnóstwo nabywców i że nigdy wcześniej nie widziano czegoś takiego.

MOŻE ZATEM MY – GRACZE JAKO CAŁOŚĆ – NIE POTRZEBUJEMY WRACAĆ DO CZASÓW FABULARNYCH UNIESIEŃ? MOŻE WCALE NIE PRAGNIEMY TAKICH TRUDNYCH RZECZY? MOŻE NIE DLA NAS ROZGRYWKA W KLIMACIE DOSTOJEWSKIEGO?

Może zatem ktoś znów musi zaryzykować i zainwestować w projekt nietypowy? Albo może tak zmienił się rynek – przestał być hermetyczny, otworzył się na większą grupę odbiorców, musi zatem oferować coś innego. Może zatem my – gracze jako całość – nie potrzebujemy wracać do czasów fabularnych uniesień? Może wcale nie pragniemy takich trudnych rzeczy? Może nie dla nas rozgrywka w klimacie Dostojewskiego? Może nie interesuje nas nietzscheańska problematyka? Może potrzeba nam tylko ostrej akcji, niekoniecznie okraszonej fabułą, będącą de facto tłem – niczym w filmie porno? A może ja się po prostu mylę i ciekawych opowieści w grach jest z roku na rok więcej? ■

Tomasz Kreczmar jest dyrektorem programowym pasma programowego Hyper - jedynej w Polsce telewizji dla graczy. Był redaktorem naczelnym magazynu Magia i Miecz, przetłumaczył na nasz język wiele systemów RPG, a także grę Baldur's Gate.

Autorzy Warhawka (PS3) przygotowują się do ujawnienia nowego exclusive'a na PlayStation 3... Tim Shaffer pracuje nad Ulicą Sezamkową na Kinecta

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

SAINTS ROW 3

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **THQ**
Developer: **Volition**

Niestety nadal nie wiadomo czy Saints Row 3, roboczo ochrzczony jako Saints Row: The Third, będzie promowany przez gwiazdy porno jak poprzednia część. Mimo wszystko i tak warto czekać, gdyż w tym roku zabraknie Grand Theft Auto V, a dobra gangsterka nie jest zła. Problem w tym, że Saints Row ma zerwać z nawiązaniami do serii GTA. Gra nadal będzie zabawna i zwariowana, a nawet „komiksowa", ale poza otwartym światem i swobodą rozgrywki nie nawiąże do hitów Rockstar. Volition nie chcą, by akcja po raz kolejny rozgrywała się w mieście i choć terenów zurbanizowanych nie zabraknie, to nie będą one dominowały tak jak w jedynce i dwójce. Czyżby szykował się klon Just Cause? THQ zapowiada, że „gangsterka" w wykonaniu twórców Saints Row 3 ma być dla graczy zupełnie nowym doświadczeniem. ■

ANARCHY REIGNS

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **Platinum Games**

Czego można się spodziewać po grze, w której występuje główny bohater MadWorld? Jack Cayman i jego podwójna piła łańcuchowa Gator Tooth nadają się jedynie do totalnej masakry i o to właśnie chodzi w Anarchy Reigns. Jack ze znajomymi zamierza siać destrukcję w trybie multiplayer, w takich odmianach jak Tag Team czy Battle Royal. Z pomocą przyjdzie mu cybernetyczny ninja Zero, który wywija dwoma katanami Onimaru i Juzumaru, oraz cyborg Big Bull, mordujący za pomocą gigantycznego młotka. W zespole nie zabraknie również skąpo ubranej dziewczyny. W tej roli Sasha, królowa lodu zamrażająca przeciwników swoim zimnym sercem. Platinum Games kolejny raz chcą nas przekonać, że cięcie przeciwników na kawałki jest zabawne, a skoro nie pomylili się przy Bayo, to i tym razem oczekujemy hitu. ■

RIDGE RACER UNBOUND

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Bugbear Entertainment**

Criterion Games zabawili graczy fantastycznym Need for Speed: Hot Pursuit, ale fani serii Burnout chcieliby w końcu usłyszeć zapowiedź nowej części na konsole HD. A skoro na razie się na nią nie zapowiada, to warto zapełnić lukę. Wjedzie w nią Ridge Racer Unbound, który zrywa z dotychczasowym klimatem flagowych wyścigów Namco Bandai. Walka na trasie, spektakularne wypadki i rozpadające się na kawałki samochody mają odświeżyć serię. I trzeba przyznać, że do tej roboty zostali zatrudnieni idealni kandydaci, czyli fachowcy z Bugbear Entertainment. Twórcy serii FlatOut znają się na wyginaniu blachy, rozbijaniu szyb i totalnej demolce. W swoim dorobku mają również Sega Rally Revo i Rally Trophy. Przy Unbound chcą zerwać z wszelkimi zasadami ruchu drogowego i pozwolić graczom na wyścigowy wygrzew. ■

ARMORED CORE 5

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **From Software**

Po raz piąty zasiądziemy za sterami maszyn bojowych, choć tym razem nie będziemy walczyli samotnie. Największa nowość to rozbudowany tryb multiplayer, w którym gracze podzielą się na pięć zespołów. Nie będzie to tylko i wyłącznie standardowy team deathmatch – From chcą stworzyć namiastkę MMO. Gracze rozpoczną zabawę od wyboru frakcji, a każda wygrana w rozgrywce wieloosobowej będzie oznaczała, że powiększy się wirtualny obszar, który znajdzie się pod jej kontrolą. Zdobywanie terenu to ważna sprawa, bo gra w nagrodę wypłaci pieniądze na upgrade'y mechów. Ostatecznym celem będzie przejęcie kontroli nad całym światem Armored Core. Co ciekawe, nawet samotni gracze wezmą udział w globalnych zmaganiach, gdyż ich postępy w kampanii przełożą się na osiągnięcia wybranej przez nich frakcji. ■

RISEN II DARK WATERS

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Deep Silver**
Developer: **Piranha Bytes**

Czyżby nastały złote czasy dla gatunku RPG? Risen nie odniósł globalnego sukcesu na konsolach, a jego średnia ocen nie wybija się ponad przeciętność, ale Piranha Bytes i tak dostali zielone światło, więc przystąpili do prac. Ich efektem będzie RPG akcji, jednak tym razem nie chcą odcinać kuponów od serii Gothic. Wszystko za sprawą pirackiego klimatu, którym Dark Waters ma przekonać do siebie graczy. Nie często możemy poczuć wiatr we włosach grając na konsolach, więc Risen 2 może znaleźć dla siebie niszę. Tym bardziej, że fabuła zapowiada się dość ciekawie. Ludzkość jest na granicy zagłady, a z morskich otchłani wynurzają się przerażające kreatury. Wędki nie wystarczą, by je ukatrupić, dlatego do akcji muszą wkroczyć piraci. Dorzućmy do tego cykl nocy i dnia, moralne wybory i różnorodne wyspy, by dopełnić obrazu. ■

THE NEW ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Focus Home Interactive**
Developer: **Frogwares**

Kolejna gra z serii Sherlock Holmes nie zaskoczy pomysłami na rozgrywkę. Najważniejsze będą śledztwa, w trakcie których rozwiążemy zagadki, przesłuchamy świadków i podejrzanych oraz zbierzemy dowody. Zrezygnowano z nieruchomych miejscówek w 2D i wprowadzono pełne 3D. Nie liczcie jednak na Grand Theft Auto: London 1961, bo po pierwsze miasto nie będzie tak bogate jak w grze Rockstar, a po drugie akcja ma rozgrywać się w Londynie z 1898 roku. To bardzo ważny okres w życiu Sherlock Holmesa, gdyż w tym czasie zostaje wrobiony w morderstwo i pomimo swojego błyskotliwego umysłu nie jest w stanie oczyścić się z zarzutów. Wszystkie dowody wskazują właśnie na niego i nawet Watson zaczyna wątpić w przyjaciela, dlatego detektyw musi uciekać i z łowcy staje się zwierzyną. ■

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Activision Blizzard**
Developer: **High Moon Studios**

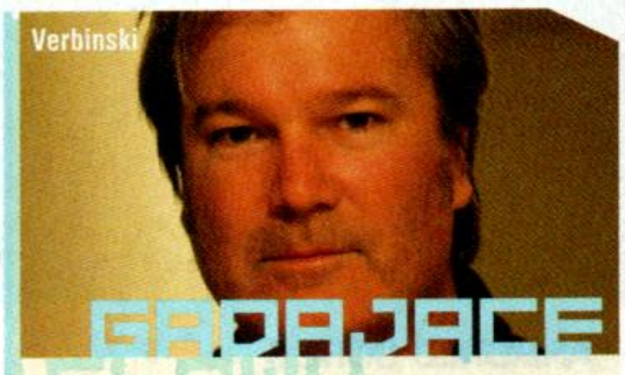
Kolejna gra na filmowej licencji? Za sekundę zapewne przestaniecie się interesować tym tekstem, ale przeczytajcie chociaż jeszcze jedno zdanie. Za Dark of the Moon odpowiada zespół High Moon, czyli ludzie, którzy przygotowali wysoko ocenione przez Gulasha Transformers: War for Cybertron. To gwarantuje solidną grę z transformowaniem w kinowym stylu. Szczególnie, że Optimus Prime i spółka doczekają się kilku nowych form bojowych. Zresztą ciężko sobie wyobrazić, by bez kilku nowych dopałek, giwer i pakietu rakiet składaki przeżyły wojenną zawieruchę, która opanuje Ziemię. Szykuje się wręcz Call of Optimus: Modern Transformers. A wszystko to ma hulać na silniku Unreal Engine 3, co oznacza, że nie musimy obawiać się o poszczególne śrubki Transformersów. Mocy wystarczy na każdą turbinę, przekładnię i linkę napędową. ■

SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE

Konsola: **PS3, X360, Wii, DS**
Wydawca: **Activision Blizzard**
Developer: **Toys For Bob**

Kojarzycie zabawki dla dzieci, które można dostać w sieciach „restauracji" McDonald's? Bobby Kotick musi je znać, gdyż postanowił na nich zarobić. Trzydzieści dwie urocze figurki kupicie w realnych sklepach, a następnie połączycie je z grą stawiając na specjalnej podstawce. Jest to więc mniej więcej gra w stylu The Eye of Judgment, łącząca dwa światy – ten przed telewizorem i „w telewizorze". Zabawki zapamiętają postępy graczy, a ich cyfrowe awatary awansują na kolejne poziomy doświadczenia i zdobędą nowe moce, z których skorzystają głównie w walce. Każdy z kolorowych światów będzie stawiał nowe wyzwania przed elfami, gnomami oraz pozostałymi cudakami. A co to ma wspólnego ze Spyro? Tak naprawdę niewiele. Ot, jedną z figurek będzie właśnie nieco już zapomniany i zakurzony smok. ■

Clint Mansell, kompozytor muzyki między innymi do filmów Requiem dla snu i Czarny Łabędź będzie odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową Mass Effect 3



GADAJĄCE GŁOWY

„Chcę wziąć na warsztat stosunki rodzinne jak te z Fightera i przedstawić je w większej skali, na tle rodziny przestępczej wymierzającej sprawiedliwość w świecie sztuki i zabytków. **Są trochę jak rodzina Soprano, ale z wyrafinowanym gustem i poczuciem sprawiedliwości.** To twardzi kolesie, ale prawda jest dla nich najważniejsza. Myślę, że to naprawdę fajny pomysł. Chcę, by film spodobał się graczom, do oryginału podchodzę z szacunkiem. Moje dzieci uwielbiają grać w Uncharted, ja zresztą też. Po prostu zależy mi na przeniesieniu świata z gry na kolejny, bardziej epicki poziom".
David O. Russell, reżyser wiszącej nad nami niczym złowróżbna przepowiednia egranizacji Uncharted, odkłada na chwilę dopalacze i przedstawia swoją wizję przygód Nathana Drake'a. Wprost nie możemy się doczekać.

„Trzeba naprawdę uważać na to, co się mówi. Dziennikarzom nieraz zdarzało się wyrywać moje wypowiedzi z kontekstu, nawet jeśli akurat robiłem sobie jaja. Na przykład o Heavy Rain wyrażałem się w samych superlatywach, ale **zażartowałem z tego, że dzieci w grze wyglądają z lekka upiornie, a następnego dnia czytam: *Bleszinski wypowiada Francji wojnę.*** Albo ktoś podchodzi do mnie i pyta: *To ty jesteś tym kolesiem, co nienawidzi francuskich dzieci?* Jak już mówiłem, gra bardzo mi się podobała i chciałbym zobaczyć więcej produkcji w tym stylu".
Cliffy B podpowiada fanom, żeby uważali na cytujących go przebrzydłych pismaków. Ups.

„Nie mogłem znaleźć nikogo chętnego do wywalenia pieniędzy na film dla dorosłych. Z drugiej strony, osobiście nie byłem zainteresowany kręceniem filmu dla trzynastolatków. Bo ta historia wymaga dojrzałego podejścia. Siostrzyczki z wielkimi strzykawkami i tym podobne... Naprawdę chciałem nakręcić film, na którego wspomnienie drżysz jeszcze kilka dni po seansie. Tyle że musiałbym zbudować od zera cały ten podwodny świat, a to winduje budżet".
Gore Verbinski, reżyser m.in. Piratów z Karaibów, tłumaczy dlaczego nie zobaczymy w najbliższym czasie wiernej adaptacji Bioshocka. Jak widać za szacunek do materiału źródłowego trzeba słono zapłacić.

„Dzięki odpowiednim interfesjom programistycznym (API), Sony NGP nie musi być dużo potężniejszy od dzisiejszych smartfonów, a **i tak wyświetli grafikę wybiegającą w przyszłość o całą generację".**
John Carmack z id Software wystawia tyleż fachową, co optymistyczną diagnozę nowemu handheldowi Sony.

„Zawsze łamaliśmy standardy i wybiegaliśmy naprzód z naszą technologią. A z tym wiąże się ryzyko. PlayStation 3 była naszym największym osiągnięciem, jasne więc, że wiązały się z nim spore trudności – także finansowe. Koniec końców odnieśliśmy sukces, ale w przyszłości postaramy się uniknąć tego typu komplikacji".
Jack Tretton, szef amerykańskiego oddziału Sony, delikatnie zapowiada, że zakup NGP nie zamorduje naszych świnek-skarbonek.

„Nowy sprzęt jest jak świeża cka.** Na początku jesteś strasznie podjarany, ale jeśli swoje już w życiu zaliczyłeś, to zdajesz sobie sprawę, że urok nowości szybko przemija i koniec końców najważniejsze są niezawodność i zaufanie. Dlatego lepiej cieszyć się tym co ma się pod ręką, a kiedy przyjdzie pora na zmianę, stanie się to w sposób naturalny".
David Jaffe, niezawodne źródło barwnych cytatów, dostarcza kolejną złotą myśl z okazji pierwszego pokazu NGP.

ŚWIAT WEDŁUG NICRA

Koniec świata jest bliski

Szykujcie się, nadchodzi apokalipsa. Odpowiada za nią dwóch bliźniaków z Niemiec, miliarder żydowskiego pochodzenia i współpracująca z nimi banda superłotrów. Zapomnijcie o przepowiedniach – to nie w 2012 doczekamy końca, wszystko odbędzie się jeszcze w tym roku.

Myślicie, że naczytałem się za dużo tych bardziej naiwnych komiksów o superbohaterach z lat osiemdziesiątych? Nic z tych rzeczy. Bliźniacy to Philip Reisberger i Tobias Reisberger, szefowie Bigpoint Games. Mój znajomy poznał kolesi w lutym na Casual Connect, odbywającej się w Hamburgu imprezie poświęconej grom przeglądarkowym (a także darmowym MMO i tym podobnym crapom). Podobno są tak identyczni, że absolutnie nie da się ich rozróżnić, a dla zmyłki jeszcze ubierają się tak samo. Obaj mają to samo stanowisko, dumnie nazywające się Chief Gaming Officer, z tym że jeden jest szefem oddziału gier casual, a drugi... hardcore. Dobre, co? Kupili licencję na Drakensanga, chcą z tego zrobić jakieś browserowe klikadło i już myślą, że mają dział gier hardkorowych. Co za tupet.

Wspomniany milarder to oczywiście Mark Zuckerberg, dyrektor generalny Facebooka, czyli tego serwisu internetowego, który jak padnie na godzinę, to nagle w firmach efektywność wzrasta o 1000 procent, a dziewięć miesięcy później mamy na świecie cholernie dużo narodzin. Aha, da się też na tej stronce pograć w Cityville, najpopularniejszą grę świata, w którą przycina już ponad 100 milionów ludzi.

Banda superłotrów to szefowie Zyngi, Gameforge, Frogstera, XS Software, Popcapa i innych firm obecnych na wspomnianym Casual Connect. Na imprezie odbyło się mnóstwo wystąpień, konferencji i prezentacji, które pozwolę sobie dla was streścić: „blablabla, wzrost o 100%, blablabla, wzrost o 300%, blablabla, 200 milionów użytkowników, blablabla, wzrost o 10 000%, blablabla, jeszcze w tym roku przejmiemy władzę nad światem i zmienimy ludzi w zombie".

Po pierwsze: dziękujcie bogom, że ci goście na razie skupiają się na pecetach, a nie konsolach. Ale ja się boję i Wy też powinniście. Boję się, bo poznałem dość dobrze gatunek gier, do którego zalicza się Cityville i jego poprzedniczka, Farmville (ponad 70 mln graczy), czyli prymitywne simy. Uzależniłem się od jednego z nich, a mianowicie od Smurf's Villige. W odróżnieniu od wielu, którzy oceniają Farmville i podobne, a nie pograli nawet dziesięć minut, ja spędziłem przy niej wiele godzin, więc mam pełne prawo wydać osąd. A brzmi on następująco: to najgłupsza gra świata, jeśli ludzie będą masowo grać w takie pierdoły, uwstecznią się bardziej, niż oglądając wywiady z Paris Hilton przez 20 godzin na dobę.

Ponieważ przeciętnego czytelnika Neo Plus wyobrażam sobie jako gracza tak hardkorowego, że nawet inwazja gwiazd porno na chatę nie przekona go do tego, by upaść tak nisko, żeby odpalić jakiegoś –ville'a, na przykładzie Smurfs' Village wyjaśnię o co w tym chodzi i czemu za wydawanie takich gier powinno się ludzi skazywać na dożywocie.

Zaczynamy od dwóch smerfów, kawałka ziemi, na której można coś posadzić i odrobiny złota. Dostępne są jakieś dwa rodzaje warzyw – każde daje złoto i doświadczenie, ale każde też odrobinę kosztuje. Na wyrośnięcie marchewki trzeba czekać, wiadomo. Za złoto można kupować kolejne kawałki ziemi pozwalające na sadzenie (ale tylko po odblokowaniu kolejnych poziomów doświadczenia), domki dające więcej smerfów i jakieś bzdury w stylu płotka czy kwiatków. Do tego Papa Smerf zleca questy („zasadź pomidory na zupę", „wyślij trzy smerfy na zwiad do lasu na 24 godziny" itp.), można też pyknąć w trzy minigierki na krzyż. Koniec atrakcji. Można było spodziewać się więcej zawartości w grze, którą robił (usiądźcie może lepiej) Capcom, ale najgorszy chyba jest brak JAKIEGOKOLWIEK wyzwania. A miliony grają.

NIEKTÓRE –VILLE SĄ BARDZIEJ SKOMPLIKOWANE, DARMOWE MMO TEŻ, ALE TO W WIĘKSZOŚCI NIE SĄ GRY, TYLKO ODMÓŻDŻAJĄCE KLIKADŁA. PYTANIE, KTÓRE CHCIAŁEM DZIŚ ZADAĆ BRZMI: CZEMU WŁAŚCIWIE TEGO CHOLERSTWA NIE MA NA KONSOLACH?

Teraz najlepsze: nie chce ci się czekać 12 godzin aż wyrosną arbuzy? Kup (za prawdziwą kaskę) super smerfojagody, a twoje smerfastyczne smerfy podleją je szybciej, pasek doświadczenia od razu się napełni. Smerfojagody pozwolą szybciej wrócić z lasu, upgrade'ować domki, żeby mieściło się więcej smerfów... No wszystko da się za nie kupić. Nawet Smerfetkę.

Nie wiem, dlaczego w to grałem, choć psychologowie mają pewnie kilka teorii. Oficjalna wersja była oczywiście taka, że badam nowe gałęzie rynku, ale Was przecież nie muszę oszukiwać. Nie dlatego chyba grałem, że jestem w takim wieku, że jak byłem mały, to faktycznie te cholerne smerfy oglądałem wieczorem, więc teraz wydawało mi się to tak relaksujące, wręcz hipnotyzujące, gdy mogłem popatrzeć, jak zapieprzają z tymi swoimi wielkimi konewkami. Nie dlatego, że mogłem sobie poustawiać kolorowe płotki po swojemu – tego rodzaju zabawy, a i owszem, uskuteczniałem, ale w LittleBigPlanet 2. Ja po prostu zacząłem traktować tę grę jak przerwę na papierosa. Rozgrywka zajmowała pięć minut – zbieranie, sadzenie, rozpoczęcie questa, obczajenie wioski znajomych, nowy domek... Pasek doświadczenia rośnie? Zajebioza! To na razie spokój, zajrzę do smerfów wieczorem.

OK, niektóre –ville są bardziej skomplikowane, darmowe MMO też, ale to w większości nie są gry, tylko odmóżdżające klikadła. Pytanie, które chciałem dziś zadać brzmi: czemu właściwie tego cholerstwa nie ma na konsolach? Raczej nie dlatego, że Sony, Microsoft i Nintendo chcą za dużo przyciąć na mikrotransakcjach, bo Apple przycina niemało, a na iPhone i iPada już takie rzeczy mamy. Gdybym miał się zakładać, obstawiałbym wersję: bo w biurach wciąż bardzo mało ludzi pracuje na konsolach, a i na lekcjach informatyki sale częściej zapełnione są pecetami niż Xboksami... Ale nie muszę mieć racji, więc bądźmy czujni. Pamiętajcie: wydawcy gier idą tam, gdzie jest pieniądz. EA kupili trzaskającego facebookowe popierdółki Playfisha, a na Mirror's Edge 2 jakoś kaski nie mogą znaleźć... A za nimi idą następni...

Dlatego trzeba działać. I nie chodzi o to, żebyście, jak już się jakiś działający w modelu freemium (gra za darmo, płacisz za bonusy) –ville pojawi się na konsolach, wrzucili na YouTube filmik zatytułowany „do prezesów Sony, Microsoftu i Nintendo" i zrecenzowali grę używając wszystkich znanych Wam niecenzuralnych słów, bo to tak oczywiste, jak to, że smerf Osiłek jest bardziej spoko niż Hardkorowy Koksu. Chodzi o to, żebyście na chwilę zapomnieli o czymś takim jak wolność jednostki i czym prędzej zabronili w –ville grać Waszym siostrom i matkom. Przyłapiecie na sadzeniu ziemniaków – natychmiast podrzućcie im coś innego, niech już będą nawet Simsy konsolowe. Nadchodzi apokalipsa. Ale jeśli będziemy działać wspólnie, jeszcze możemy jej zapobiec. ■

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

Rocksteady potwierdza, że w Batman: Arkham City (X360, PS3) nie będzie multiplayera... Shuhei Yoshida z Sony: "PSP i NGP będą współistnieć"

INFO
DEVELOPER: ATLUS
WYDAWCA: ATLUS
TERMIN: ?
KONSOLA: PS3, X360

Catherine

Tylko w snach Tetris ocieka seksem

Catherine to erotyczna opowieść o Vincencie, który wplątał się w niezłe bagno z tytułową Catherine oraz… Katherine. Ta druga planuje bohatera usidlić i zaobrączkować, ale jej plany mogą wziąć w łeb. Jej dziesięć lat młodsza imienniczka (tyle, że przez „C") dosiada się do Vincenta w barze, a w następnej scenie chłopak budzi się obok niej z ciężkim kacem i przerażony uświadamia sobie, że niewiele pamięta, ale najwyraźniej ostro nabroił. Biorąc pod uwagę, że Katherine jest prawdopodobnie w ciąży, zadyma jest gwarantowana.

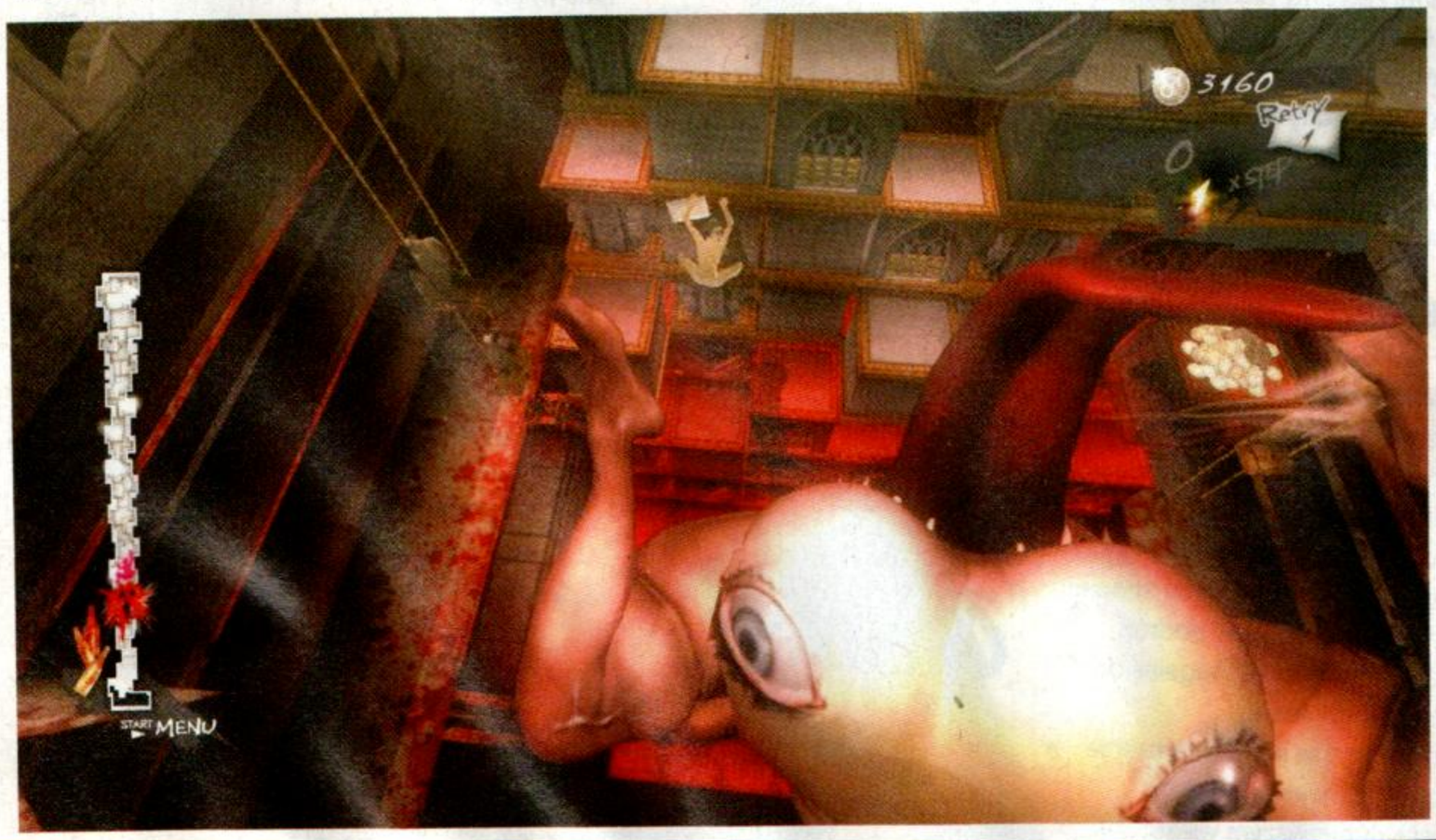
Długo skupiano się na promocji gry wyłącznie seksem. Trudno było powiedzieć, czy znajdzie się tutaj miejsce na jakąkolwiek sensową rozgrywkę. Po przedarciu się przez tonę krzaczków na Xbox Live, dorwałem japońskie demo i mogę potwierdzić, że da się grać. Rozgrywka podzielona została na dwie części. W pierwszej gracz błąka się po barze, gdzie Vincent i reszta wesołej ferajny wiecznie przesiadują. Kelnerka działa lepiej niż CIA i zna każdą plotkę w mieście, a kumple zawsze służą radą, tyle że każdy skrajną („Żeń się!" kontra „Kocia łapa rządzi!"). Jest jeszcze laska z ogromnym afro, na którym ze spokojem wylądowałby Airbus. Oprócz tej dziwacznej ekipy można tu znaleźć również inne ciekawostki – szafę grającą z muzyką z Persony oraz innych gier Atlusa, czy automaty z prostymi gierkami, przy których można zabić trochę czasu. Najważniejsze jest jednak odpowiadanie na SMSy od dziewczyn – zawsze jest kilka opcji wyboru, a podjęte decyzje zaważą na losie całej trójki i zakończeniu. Twórcy przekonują, że będzie ich dużo.

Długo skupiano się na promocji gry wyłącznie seksem. Trudno było powiedzieć, czy znajdzie się tutaj miejsce na jakąkolwiek sensową rozgrywkę

Od momentu spotkania z Catherine Vincent ma dziwne sny, a w nich gra zmienia się z przygodówki w… skakanie po klockach! W skrócie chodzi o to, by wdrapywać się i od czasu do czasu przesuwać klocki tak, by zrobić sobie przejście. Na niekorzyść gracza działa uciekający czas, poza tym bohater ma niezłe odjazdy i dręczą go totalnie walnięte wizje – musi uciekać (w samych gatkach!) przed goniącymi go potworami. Zwiewanie przed drańskwem, chcącym rozdziabać Vincenta gigantycznym widelcem to pokaz chorych pomysłów gości z Atlusa. Chodzą tu też owieczki i można spotkać bobasy, mające piłę łańcuchową zamiast oka (nie pytajcie) – w zasadzie połowę obsady można by od razu wysłać na gościnne występy do Dead Space 2, a Nekromorfy przyjęłyby ich jak swoich. Dzięki temu klimat robi się naprawdę niesamowity, a jeżeli Vincent zginie we śnie, zginie też naprawdę.

Mam dobrą wiadomość dla tych, którzy czują, że pokochają ten element rozgrywki. Można zaprosić kumpla i walczyć z nim o to kto pierwszy wejdzie na wieżę (Colloseum Mode). Jest też walka z czasem i rankingi (Babel Mode), a jedna ze wspomnianych gier w barze, to również te same „senne" klocki. Po conocnej atletyce graczy czeka kilka wyborów moralnych w pokoju zwierzeń (Confession Room), które wpłyną na świat gry. By to zrobić należy pociągnąć jeden z dwóch sznurków – wiszą przed bohaterem i symbolizują taką albo owaką opcję. Wiem, że brzmi to dziwnie, ale czy można spodziewać się czegoś normalnego po takiej grze?
//**Tadeg**

Japończycy zagrają już 17 lutego, my czekamy na tłumaczenie i dobrą wolę Atlusa, by wydał Catherine w Europie.



CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Tales of the World: Radiant Mythology 3	PSP	Namco Bandai
2	Samurai Warriors 3 Z	PS3	Tecmo Koei
3	Monster Hunter Portable 3rd	PSP	Capcom
4	Ace Attorney Invest.: Miles Edgeworth 2	NDS	Capcom
5	The Last Story	Wii	Nintendo
6	Valkyria Chronicles 3: Unrecorded Chron.	PSP	Sega
7	Kingdom Hearts: Birth by Sleep Final Mix...	PSP	Square Enix
8	My Little Sister Cant Possibly Be This Cute.	PSP	Namco Bandai
9	Kenka Bancho 5: Otoko no Rule	PSP	Spike
10	Donkey Kong Country Returns	Wii	Nintendo

▶ Japończycy zrobili sobie odpoczynek od gier imprezowych i ostro grają na PSP. Pozycja numer osiem bardzo nas zaskoczyła. Przyznacie, że tytuł ma bardzo niepokojący. Skośnookim zazdrościmy Miles Edgeworth 2, The Last Story i Valkyria Chronicles 3.

USA

1	Dead Space 2	Multi	EA
2	LittleBigPlanet 2	PS3	Sony
3	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
7	Two Worlds II	Multi	SouthPeak
8	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
9	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
10	Test Drive Unlimited 2	Multi	Atari

▶ Dead Space miał bardzo słaby start, ale gra rozkręciła się i w końcu sprzedała się tak dobrze, że EA dało zielone światło sequelowi. Dobra decyzja, bo DS2 rządziło na przełomie stycznia i lutego. Cieszy wysoka pozycja polskiego Two Worlds II.

UK

1	Dead Space 2	Multi	EA
2	FIFA 11	Multi	EA
3	Test Drive Unlimited 2	Multi	Namco Bandai
4	Call Of Duty: Black Ops	Multi	Activision
5	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
6	Need For Speed: Hot Pursuit	Multi	EA
7	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Multi	Capcom
8	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
9	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
10	Mario vs Donkey Kong: MiniLand Mayhem.	NDS	Nintendo

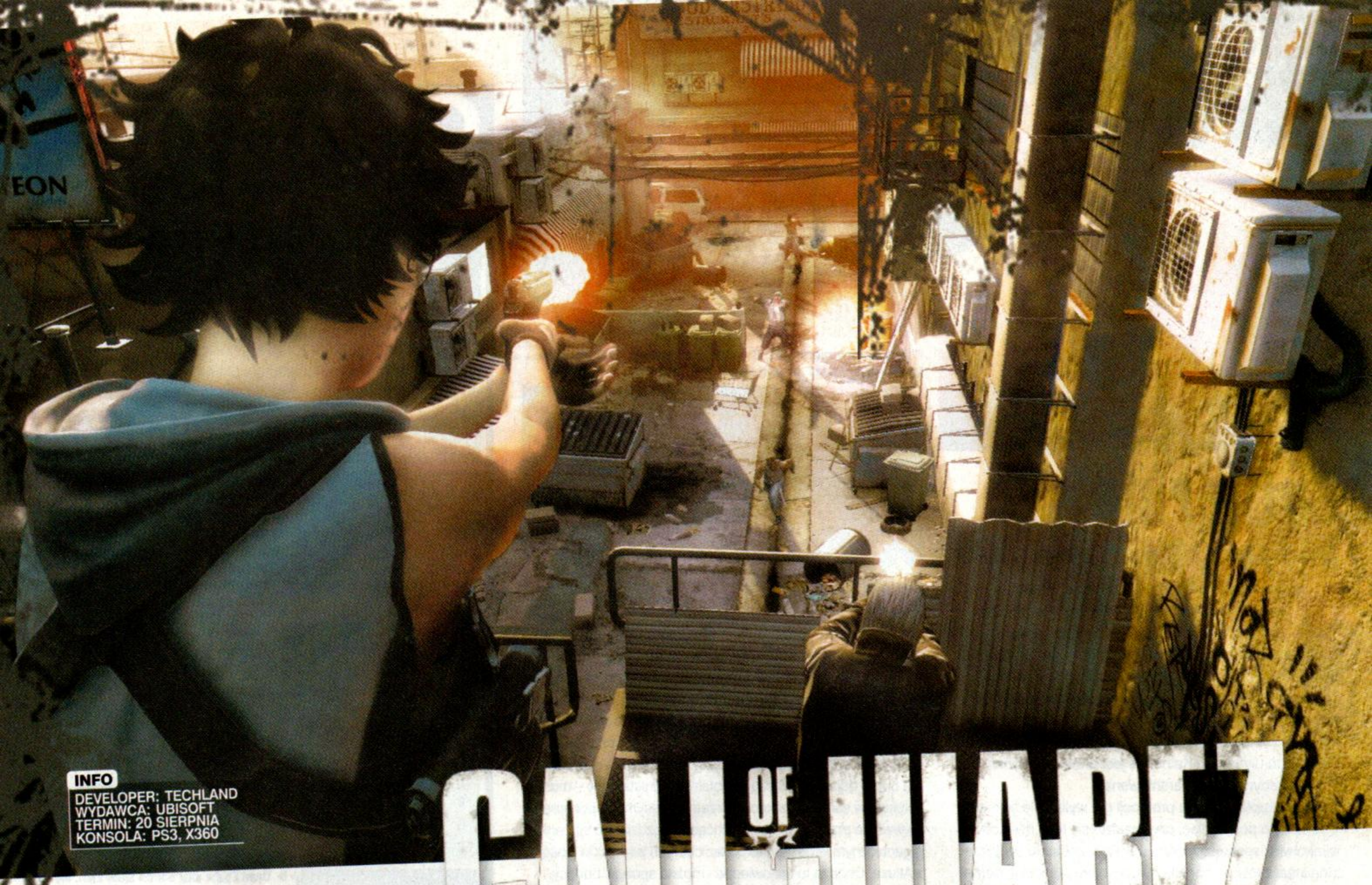
▶ Już dwa miliony Two Worlds II trafiło do graczy, a w chwili gdy to piszemy, krakowski erpeg wciąż czeka na premierę w Wielkiej Brytanii. Będzie jeszcze lepiej. Brytyjczycy zachwycali się Dead Space 2, ale też pokochali Marvel vs. Capcom 3 oraz TDU2.

POLSKA (Ultima)

1	Killzone 3	PS3	Sony
2	Bulletstorm	Multi	EA
3	The Beatles: Rock Band	PS3	EA
4	Test Drive Unlimited 2	Multi	Atari
5	Dead Space 2	Multi	EA
6	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Multi	Capcom
7	Mass Effect 2	PS3	EA
8	Star Wars: The Force Unleashed 2	Multi	LucasArts
9	LittleBigPlanet 2	PS3	Sony
10	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar

▶ Killzone 3 przed Bulletstormem, ale są powody do zadowolenia, bo gra PCFu pokonała zacną konkurencję w postaci Dead Space 2, Marvel vs. Capcom 3 czy TDU2. Życzymy sukcesu na całym świecie nie mniejszego niż w przypadku Two Worlds II.

Hollywood wyraża ogromne zainteresowanie zegranizowaniem Dead Island... Crytek: "Killzone 3 i Bulletstorm pomogły nam zrobić z Crysis 2 lepszą grę"



INFO
DEVELOPER: TECHLAND
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 20 SIERPNIA
KONSOLA: PS3, X360

CALL OF JUAREZ the CARTEL

GRANICA MIĘDZY STANAMI ZJEDNOCZONYMI A MEKSYKIEM TO NIEBEZPIECZNA OKOLICA. W PEWNYM SENSIE CZAS SIĘ TAM ZATRZYMAŁ. WCIĄŻ RZĄDZI BEZPRAWIE, A STRÓŻE PRAWA SAMI MUSZĄ JE NAGINAĆ, BY STAWIĆ OPÓR KARTELOM NARKOTYKOWYM. MOŻNA RZEC, IŻ TO TAKI WSPÓŁCZESNY DZIKI ZACHÓD

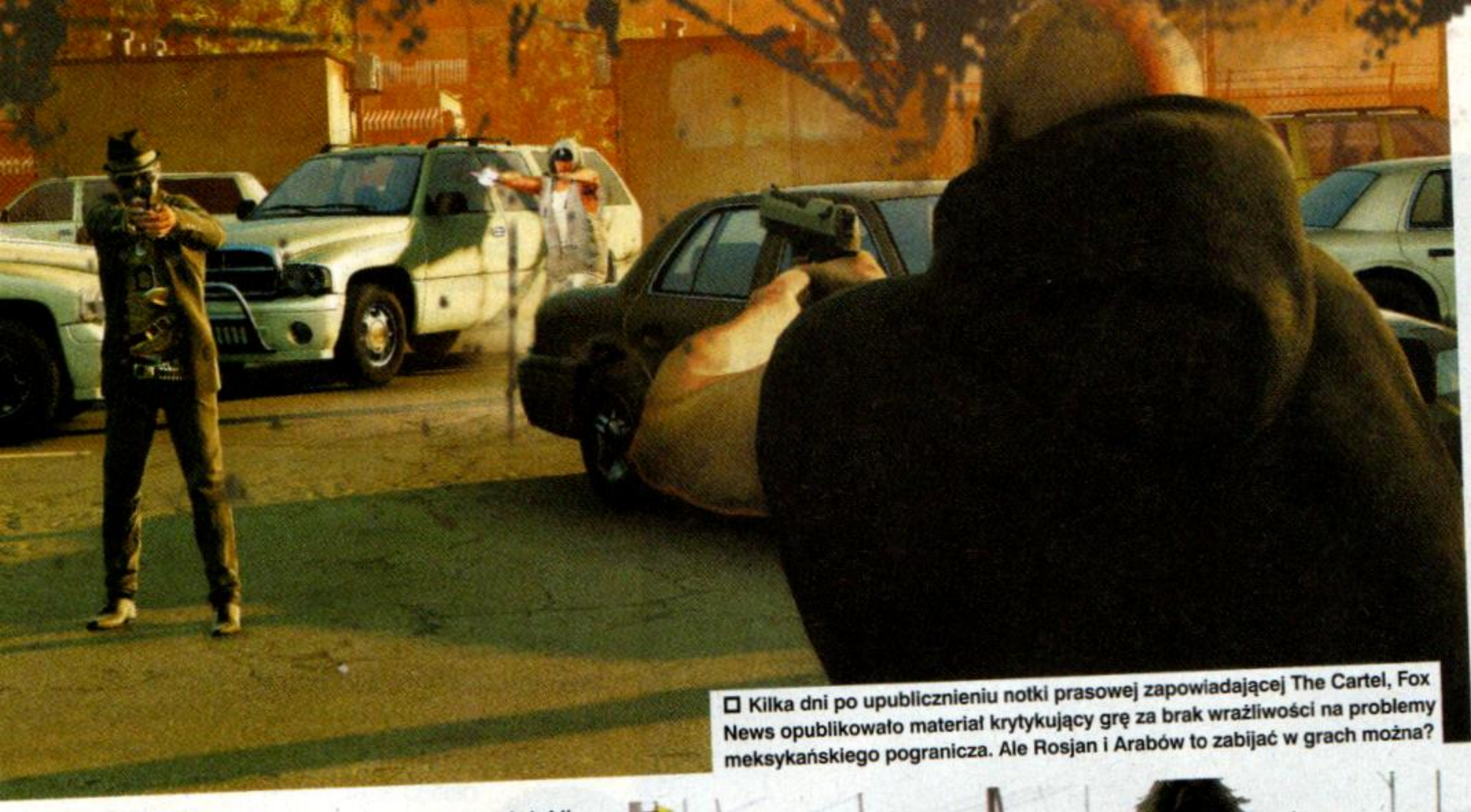
Pierwsza zapowiedź Call of Juarez: The Cartel, choć zdawkowa, pozytywnie nas zaskoczyła. Okazało się bowiem, że w ciszy i tajemnicy wrocławskie studio Techland pracowało nad trzecią częścią swojej najbardziej rozpoznawalnej serii, która ma być gotowa już tego lata. Wychodzi na to, że wrocławianie mają bardzo dobre tempo – w The Cartel zagramy niemal równo dwa lata po Więzach Krwi i cztery po pierwszej przygodzie na Dzikim Zachodzie. Wiedząc, że gra jest już w zaawansowany stadium produkcji, żywo zainteresowany wybrałem się na obszerną prezentację Call of Juarez: The Cartel.

TO NIE JEST KRAJ DLA STARYCH LUDZI

Najbardziej podstawową informacją jest fakt, że seria przenosi się do czasów nam współczesnych i będzie traktowała właśnie o zmaganiach szeroko pojętej policji z jeszcze szerzej pojętymi kartelami narkotykowymi. Akcja gry rozgrywa się po obu stronach granicy i zabiera gracza w podróż z tętniącego życiem Los Angeles do meksykańskiego Juarez.

Intencją twórców jest dostarczenie westernu rozgrywającego się w dwudziestym pierwszym wieku. Jak mogliście przeczytać w wywiadzie z Pawłem Kopińskim, inspirację w tym przypadku stanowiło kino, w szczególności film „To nie jest kraj dla starych ludzi", który udowodnił, że takie połączenie jest nie tylko możliwe, ale jest w stanie odnieść sukces. Jak Techland zamierza osiągnąć podobny efekt? Nie należy przecież spodziewać się pościgów na koniach albo pojedynków w samo południe, bo to się po prostu w naszych czasach nie zdarza. Ale western to coś więcej niż oswojone zwierzęta czy mniej lub bardziej honorowe pojedynki. **„Po długich dyskusjach wyodrębniliśmy pięć elementów składających się na western. Są to lokacje, ciężki klimat, twardzi faceci, poczucie wolności oraz oczywiście szalejące bezprawie"** – mówi Paweł Kopiński. I z tego, co dane mi było zobaczyć, żadnego z tych elementów w The Cartel nie zabraknie. Wprawdzie gracz odwiedzi także bardziej nowoczesne miejscówki, jak choćby wspomniane Los Angeles, ale nie zabraknie misji na pustkowiach, w kanionach czy wreszcie w samym Juarez. Ciężkiego klimatu również trudno grze odmówić.

W światku narkotykowym nie ma miejsca na sentymenty, więc trup ściele się gęsto. W pierwszej z dwóch misji, jakie widziałem gracz jest świadkiem morderstwa drobnego handlarza, który zginął w kilka minut po tym, jak



☐ Kilka dni po upublicznieniu notki prasowej zapowiadającej The Cartel, Fox News opublikowało materiał krytykujący grę za brak wrażliwości na problemy meksykańskiego pogranicza. Ale Rosjan i Arabów to zabijać w grach można?

witAMy w XXI wiEKU

Ják przyznaje mój rozmówca, przeniesienie serii do naszych czasów dało autorom większą swobodę twórczą, chociażby w projektowaniu arsenału. W końcu dwudziesty pierwszy wiek to coś więcej niż rewolwery, obrzyny i strzelby. Kiedy zapytałem o wyrzutnię rakiet, która pojawiła się w jednej scence przerywnikowej, Paweł wymijająco stwierdził, że planują kilka niespodzianek. Podobnie nie chciał zdradzić czy skoro rumaki zostały zastąpione przez konie mechaniczne, to zobaczymy obok samochodów również motory. Ale kiedy opowiadał o pięciu elementach składowych westernu, poczucie wolności obrazował właśnie jednośladowiec, więc coś może być na rzeczy.

pojawiły się wątpliwości co do jego lojalności. Nic dziwnego, że w takim świecie przetrwać mogą tylko twardzi faceci. Choć tutaj potrzebna jest drobna korekta: The Cartel idzie z duchem czasu, więc nie może zabraknąć równie twardych kobiet. Po czwarte: poczucie wolności. Chodzi przede wszystkim o wielkie przestrzenie, na które gra rzuca bohaterów i mam na myśli zarówno rozległe przygraniczne równiny jak i samo Los Angeles. Choć zaprezentowane fragmenty były akurat dość liniowe, nie będzie to regułą w finalnym produkcie. **„Podobnie jak w Więzach Krwi, akcja jest napędzana przez kolejne cele, które gracz musi osiągnąć, a to z kolei zmusza do działania w określony sposób. Tym niemniej będą też poziomy bardziej otwarte, podobnie zresztą jak w poprzedniej grze. Pozwolą one na eksplorację, wybieranie zadań i zaliczanie ich w dowolnej kolejności”**. No i wreszcie bezprawie – nikt chyba nie ma wątpliwości, że w shooterze FPP nie będzie go za mało?

W światku narkotykowym nie ma miejsca na sentymenty, więc trup ściele się gęsto. W pierwszej z dwóch misji, jakie widziałem gracz jest świadkiem morderstwa drobnego handlarza, który zginął w kilka minut po tym, jak pojawiły się wątpliwości co do jego lojalności

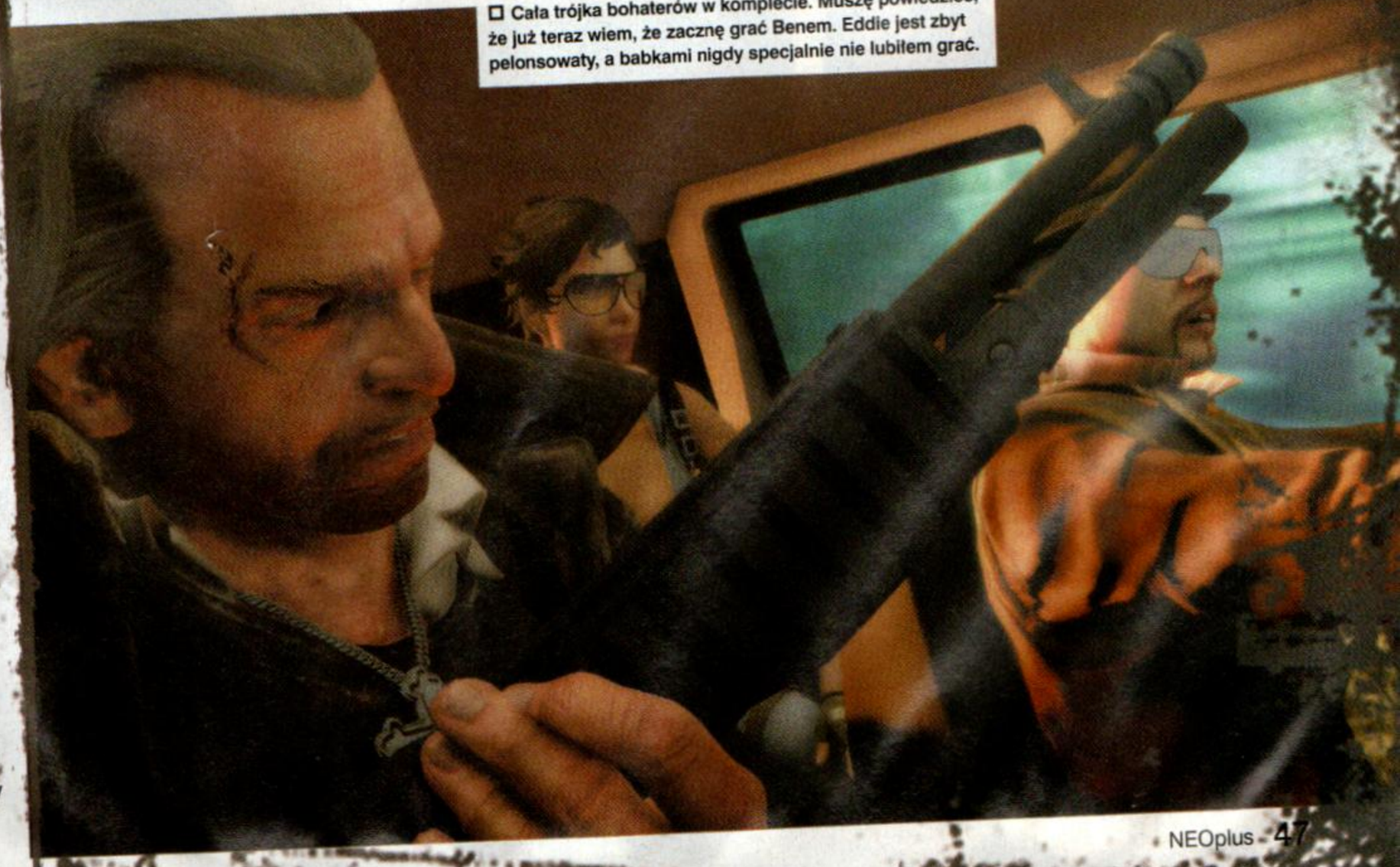
TO OZNACZA WOJNĘ

Historia The Cartel rozpoczyna się od zamachu na jedną z instytucji rządowych, za którym okazuje się stać potężny kartel narkotykowy. Problemem jednak nie jest sam zamach, co sposób, w jaki został przeprowadzony. Tak skuteczna i misterna operacja nie mogłaby się udać, gdyby kartel nie miał swoich ludzi wewnątrz instytucji rządowych. I to na wysokich stanowiskach. W związku z tym zamach otwiera oczy decydentom na problem handlarzy narkotyków i zostaje zawiązana specjalna komórka, do której trafiają najlepsi i najbardziej zaufani funkcjonariusze z innych służb. Rozpoczyna się niewidoczna dla oczu przeciętnego obywatela wojna.

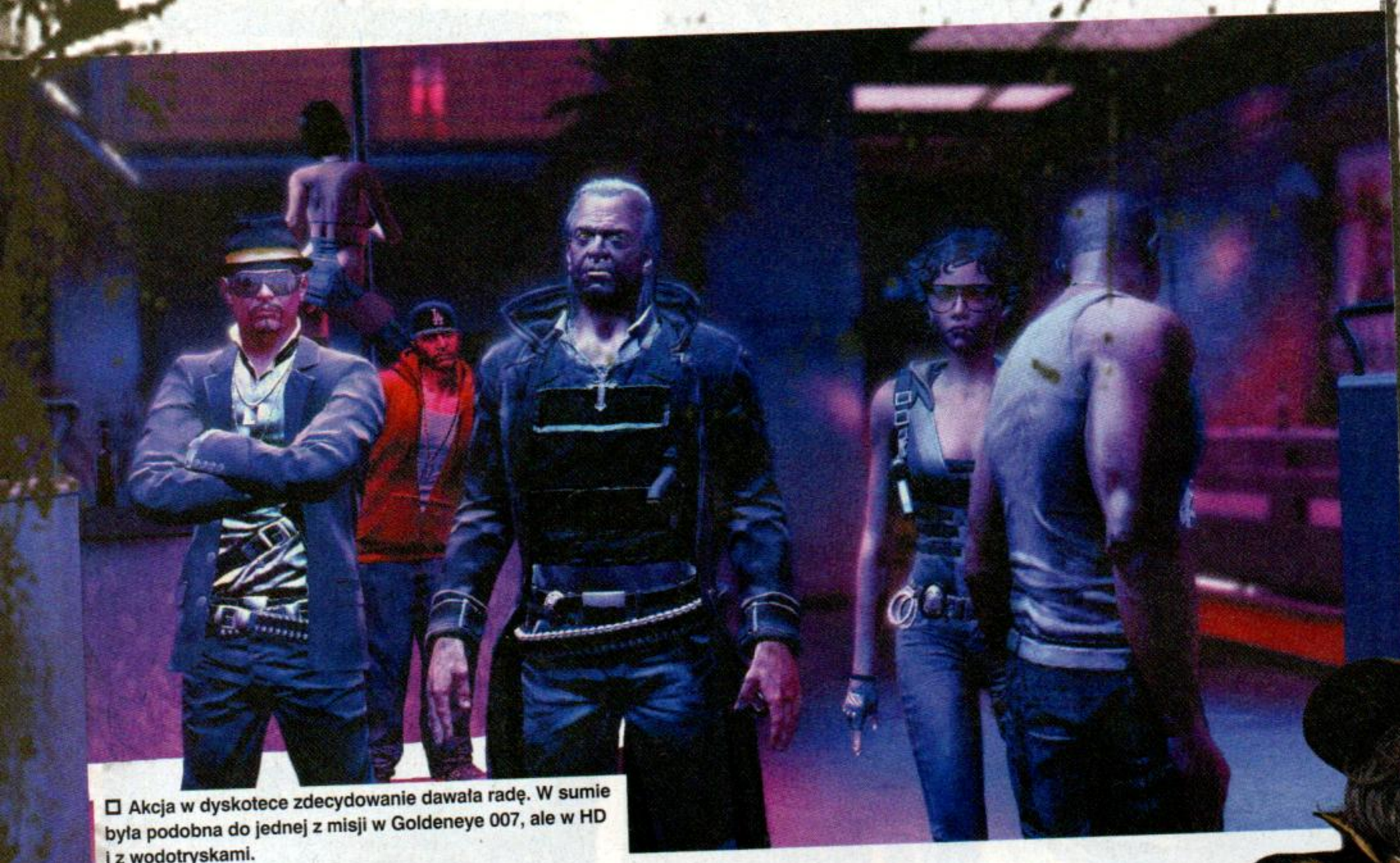
Jednym z zespołów w ramach wspomnianego oddziału specjalnego są bohaterowie gry, tym razem w liczbie trzech. Niekwestionowanym liderem jest Ben McCall, policjant w późnym średnim wieku. Na pierwszy rzut oka widać, że to twardziel: siwe włosy i blizna na twarzy sprawiają, że wzbudza respekt nawet wśród przestępców. Wraz z Benem pracują Eddie Guerra oraz Kim Evans. Eddie jest agentem DEA, amerykańskiej agencji antynarkotykowej. Na pierwszy rzut oka to typowy pozer i cwaniaczek o przesadnie zadbanych włosach i paznokciach. Do tego mający lekkie problemy z hazardem. Nie zmienia to jednak faktu, że to pewny i diabelnie skuteczny glina. Skład zespołu zamyka Kim – uzdolniona i chorobliwie ambitna chłopczyca, wschodząca gwiazdka FBI. Cała trójka stoi zdecydowanie po stronie prawa, ale też każde z nich nauczyło się, że stosowanie się do procedur nie zawsze jest najbardziej efektywnym rozwiązaniem.

NIEPOKONANE TRIO

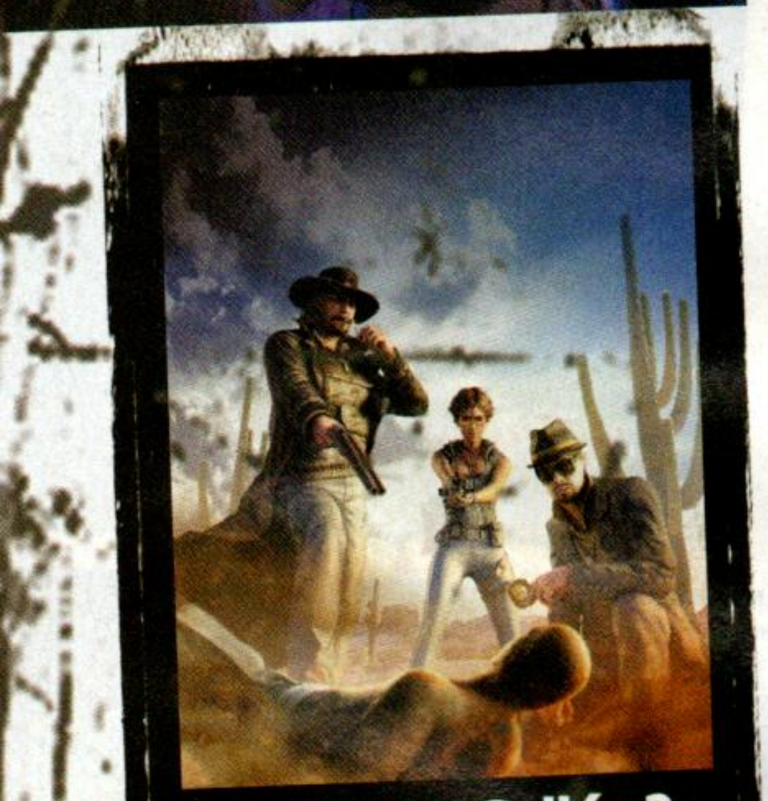
Jeśli czytaliście już zapowiedź Dead Island, drugiego projektu Techlandu przygotowywanego równocześnie z Call of Juarez, to wiecie pewnie, że twórcy kładą spory nacisk na tryb kooperacji. Nie inaczej jest w przypadku CoJ: The Cartel. To również nie przypadek, że bohaterów jest aż troje, gdyż w każdego z nich może wcielić się gracz rozpoczynając przygodę. Resztą pokieruje albo sztuczna inteligencja, albo inni gracze. Nie od dziś wiadomo, że z kumplami gra się ciekawiej, ale bardzo często również skuteczniej. W końcu w zespole najważniejsza jest współpraca.



☐ Cała trójka bohaterów w komplecie. Muszę powiedzieć, że już teraz wiem, że zacznę grać Benem. Eddie jest zbyt pelonsowaty, a babkami nigdy specjalnie nie lubiłem grać.



□ Akcja w dyskotece zdecydowanie dawała radę. W sumie była podobna do jednej z misji w Goldeneye 007, ale w HD i z wodotryskami.

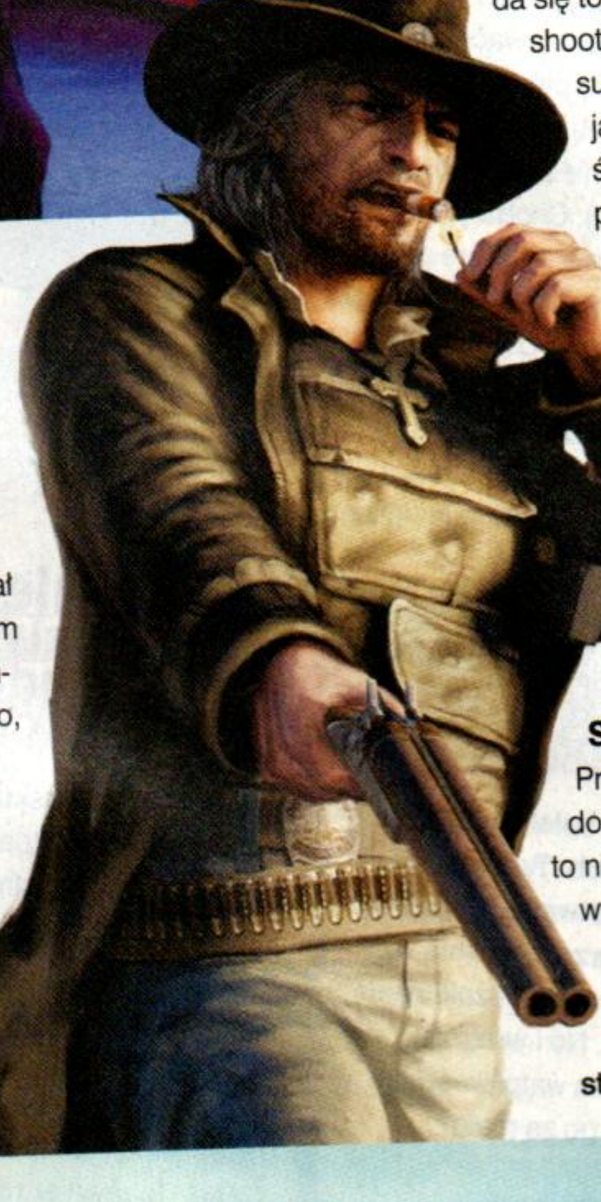


z TYCH McCallów?

Nietrudno zauważyć, że Ben McCall ma wiele wspólnego z Rayem McCallem, protagonistą w pierwszych dwóch częściach serii. Chociażby nazwisko. Nie są oni jednak ze sobą spokrewnieni. Po prostu twórcy są świadomi, jak popularną postacią był Ray i chcą zrewanżować się jego fanom za uśmiercenie bohatera. Dlatego też podobieństwa nie ograniczają się do nazwiska. Ben wprawdzie jest policjantem, a nie duchownym, ale jego ojciec był pastorem. To stąd pochodzą moralność Bena oraz wyryte na pamięć cytaty z Biblii, którymi popisuje się od czasu do czasu. Nie zmieniają one jednak faktu, że Ben podobnie jak Ray jest porywczym twardzielem karmiącym się żądzą zemsty. Myślę, że polubicie nowego McCalla.

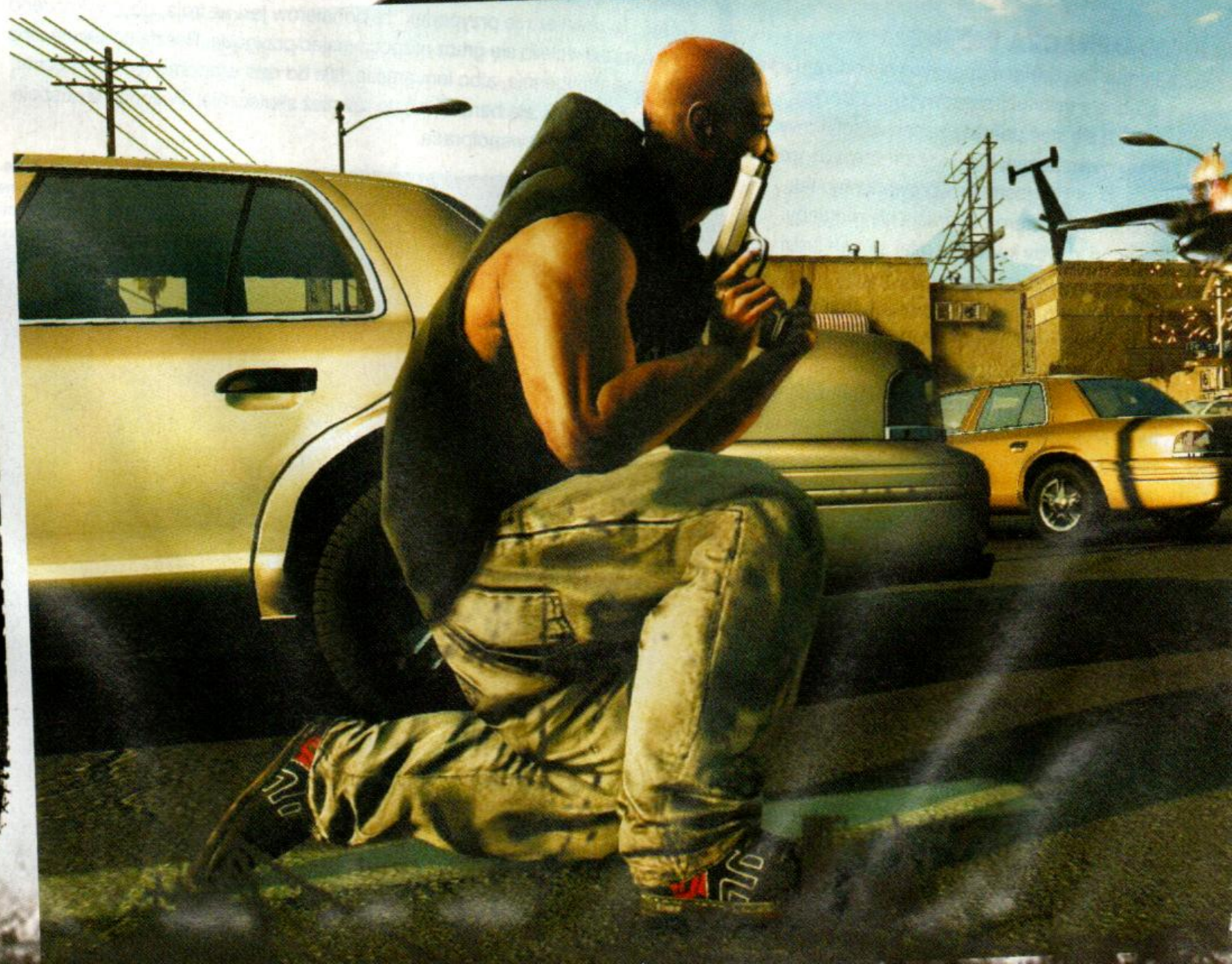
Dobra wiadomość jest taka, że każdy z bohaterów oferuje nieco inną rozgrywkę, co samotnikowi wydłuży kampanię trzykrotnie. Wybór bohatera wpływa na perspektywę, z jakiej gracz obserwuje scenki przerywnikowe, ale na szczęście różnice widać również w rozgrywce. Od czasu do czasu każdy z członków zespołu dostaje inne wytyczne, co może oznaczać, że muszą się oni rozdzielić. W misji na pustyni widziałem, jak McCall czekał na spotkanie z handlarzami narkotyków, podczas gdy Kim i Eddie osłaniali go z pobliskich wzgórz. Z kolei w Los Angeles podczas pościgu na estakadzie Ben prowadził auto, zaś pozostała dwójka strzelała – Eddie przez okno, Kim przez szyberdach. Podobnych akcji będzie na pewno więcej, choć należy pamiętać, że to raczej przerywniki, a przez większość czasu bohaterowie będą chodzić razem.

Nie oznacza to na szczęście, że będzie wtedy nudniej, a to dzięki sprytnemu pomysłowi na wspomaganą współpracę między graczami, bądź graczami i botami. Synchroniczne włamywanie się do pomieszczeń na pewno już znacie: postacie ustawiają się przy różnych drzwiach, ewentualnie z dwóch stron jednego wejścia, kop, wejście, spowolnienie czasu i kilku wrogów leży na ziemi. Nowość polega na sylwetkach, podpowiadających gdzie powinny ustawić się postacie, by aktywować taką akcję. Zdobywanie pomieszczenia z zaskoczenia to nie jedyna sytuacja, kiedy system okazuje się pomocny. Jeszcze lepiej działa, kiedy jeden z bohaterów stara się zajść grupę przeciwników z flanki, a reszta stawia zasłonę ogniową. Ten pierwszy widzi na ekranie kilka sylwetek, które oznaczają miejsca (np. za filarem, za przewróconą kanapą), w których ma się zatrzymać. Kiedy usłyszy od kolegów z zespołu, że skupili uwagę wroga na sobie, musi po prostu przebiec od jednego takiego punktu do następnego. Jasne, teoretycznie da się to zrobić w niemal każdym shooterze, ale zróbcie rachunek sumienia i przyznajcie się, jak często z tego korzystaliście. Tutaj dzięki niewielkiej pomocy ze strony konsoli będziecie mieli okazję urozmaicić wymianę ognia, nie wspominając o tym, że tego typu akcje zespołowe idealnie pasują do klimatu gry.

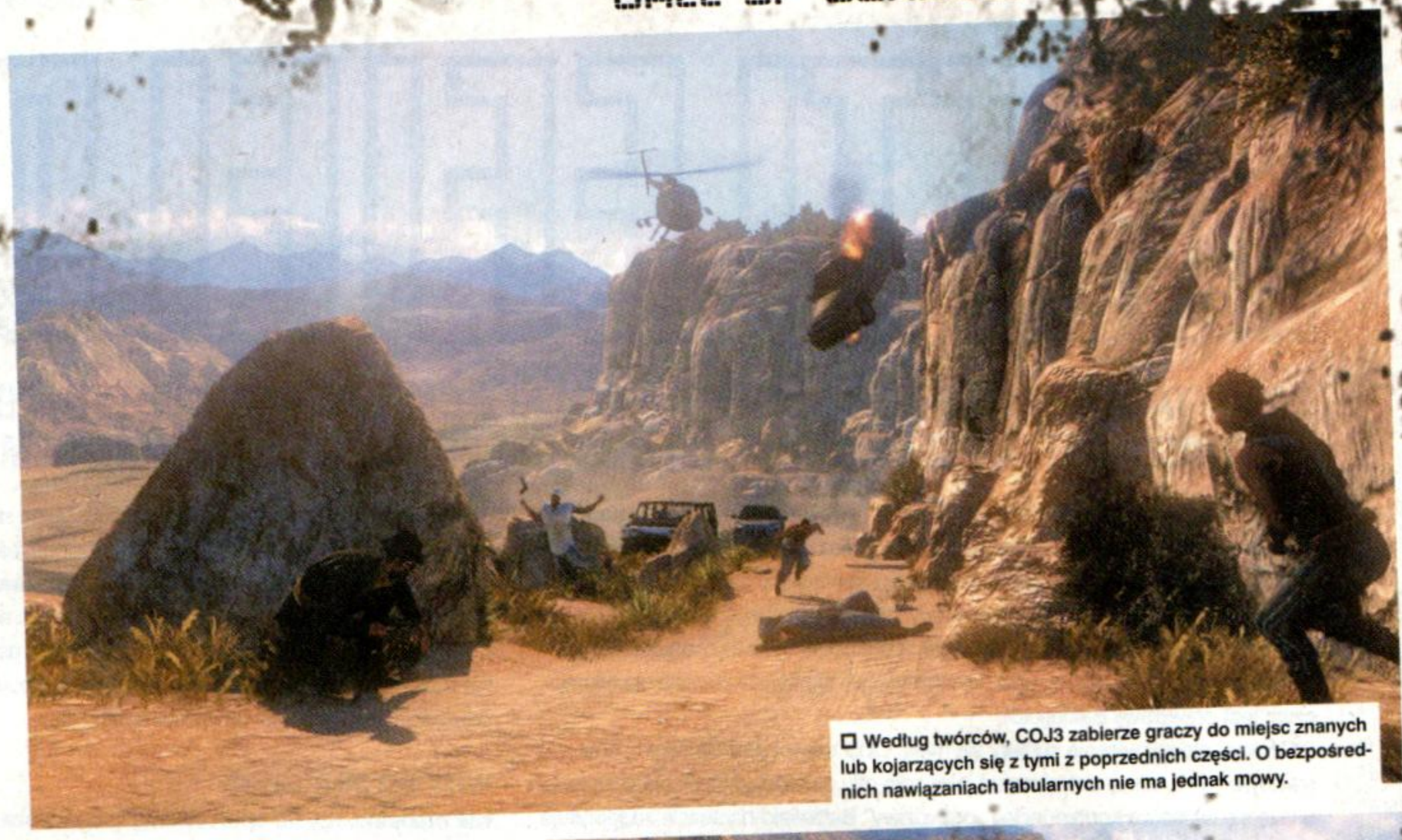


STÓJ NA STRAŻY PRAWA

Przeniesienie klimatu westernu do współczesnych realiów to nie jedyna cecha, która ma wyróżnić Call of Juarez: The Cartel spośród innych first person shooterów. **„The Cartel nie jest zwykłą strzelaniną, w której brniesz**



naprzód i strzelasz do wrogów. Pamiętaj, że jesteś gliniarzem, który nie może otworzyć ognia, kiedy tylko mu się spodoba. Musisz uważać na cywilów". I nie są to czcze słowa. Kiedy McCall i reszta ekipy zmierzali do klubu, w którym rzekomo przebywał Jesus – kartelowa szycha – drogę przez wąski zaułek zagrodziło im kilku oprychów. Kulturalne prośby o zrobienie przejścia nie zdały egzaminu, więc trzeba było uciec się do rozwiązań siłowych, nie było jednak mowy o użyciu broni wobec nieuzbrojonych przeciwników, nawet jeśli ewidentnie stali po stronie „tych złych". W ruch musiały pójść pięści. Choć walka wręcz nie stanowi tutaj podstawy systemu walki, jest ona nieodłączną częścią gry, która by pozostać wiarygodna nie może pozwolić graczowi na pełną swobodę w operowaniu bronią palną. Jasne, gdy gracz już trzyma w ręku gnata, ma techniczną możliwość zastrzelenia cywila, ale dwie lub trzy takie pomyłki w trakcie misji i nagle okazuje się, że trzeba zaczynać zabawę od początku. Na szczęście autorzy byli w stanie przekuć tego typu ograniczenie w zaletę. Jak już wspomniałem, jedna z misji rozgrywa się częściowo w klubie. A jak klub to i parkiet pełen bawiących się ludzi (kiedy piszę „pełen" mam na myśli nie kilkanaście, ale dobre kilkadziesiąt animowanych postaci). Adrenalina skacze więc wysoko, kiedy w pomieszczeniu wybucha strzelanina i wśród uciekających w panice imprezowiczów trzeba wyłowić gangsterów mierzących do gracza. Ten moment zrobił na mnie naprawdę duże wrażenie.

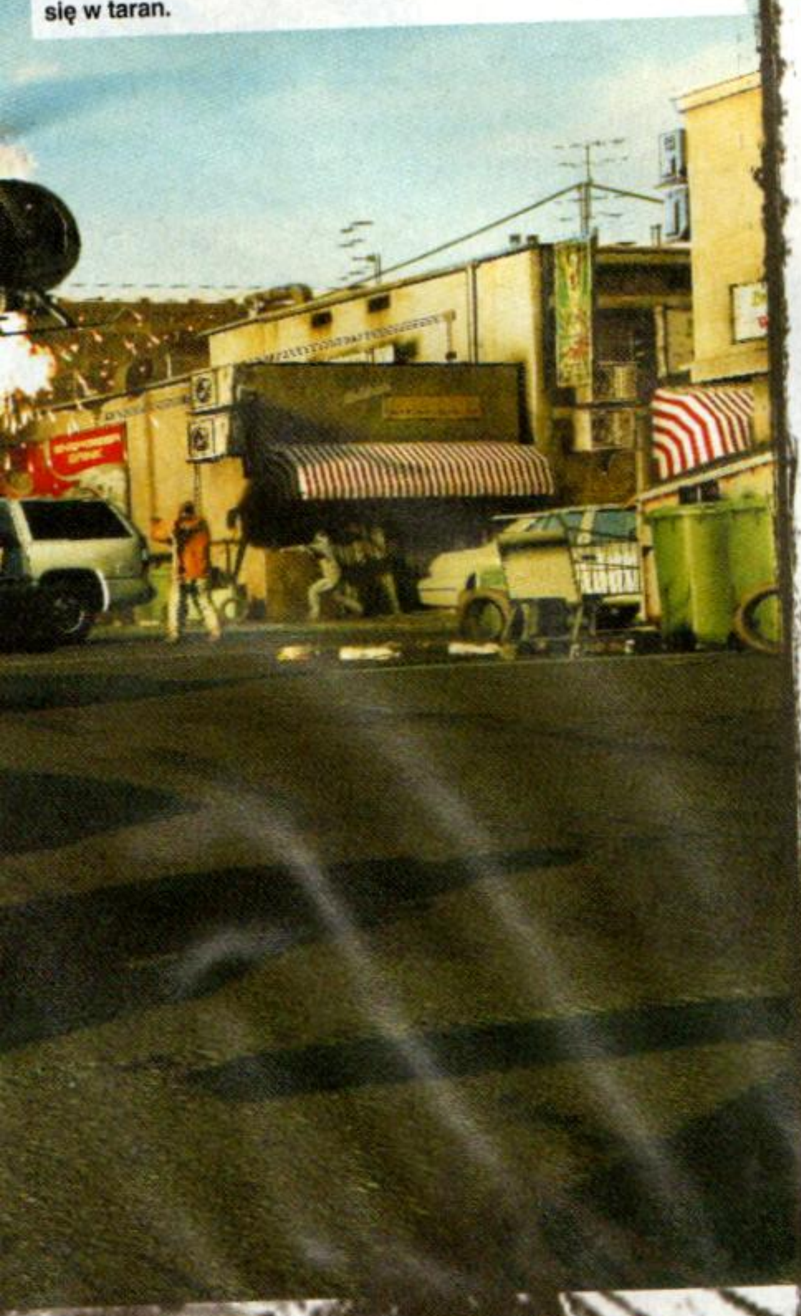


□ Według twórców, COJ3 zabierze graczy do miejsc znanych lub kojarzących się z tymi z poprzednich części. O bezpośrednich nawiązaniach fabularnych nie ma jednak mowy.

BĘDZIE GORĄCO

Choć widziałem raptem półtorej misji, The Cartel sprawiło na mnie wrażenie gry, w której co chwilę dzieje się coś interesującego. Przykład z dyskoteką to raz. Dwa to wspomniany wcześniej pościg na estakadzie, który dzięki opcji kooperacji nie był oklepaną sekwencją na szynach. Jest tego więcej. W pewnym momencie McCall i spółka wzywają do pomocy śmigłowiec, co dodaje grze realizmu – przynajmniej gracz ma świadomość, że bohaterowie nie zamierzają zwalczać potężnych karteli tylko we trójkę. Pochwalić muszę nawet z pozoru standardową wymianę ognia na parkingu. Gracz mógł eliminować wrogów tradycyjnie po kolei, chowając się za samochodami, albo wybrać szybszy sposób, strzelając w baki z paliwem i w ten sposób wysadzając auta, za którymi czaili się przeciwnicy. Ba, dało się nawet wsiąść do jednej z bryk i po fizolsku rozjechać gangsterów, choć z uwagi na ilość miejsca z pewnością nie było to najprostsze rozwiązanie. Jeżeli zaprezentowane fragmenty są reprezentatywne dla reszty gry i większość misji jest tak intensywna, to wypada się tylko cieszyć. Szczególnie, że

□ Jak na strzelaninę FPP, sporo w The Cartel jeżdżenia autem. Nie ogranicza się ono do szalonych sekwencji pościgowych na autostradzie. Czasami trzeba kogoś śledzić zachowując bezpieczną odległość, innym razem wóz zamienia się w taran.



Jeśli czytaliście już zapowiedź Dead Island, drugiego projektu Techlandu przygotowywanego równocześnie z Call of Juarez, to wiecie pewnie, że twórcy kładą spory nacisk na tryb kooperacji. Nie inaczej jest w przypadku Call of Juarez: The Cartel

The Cartel nie zapowiada się na grę na jeden wieczór: **„W przypadku kampanii celujemy w około dziesięć godzin rozgrywki – oczywiście kooperacja i różni bohaterowie przedłużają żywotność. Oprócz tego będzie tryb multiplayer, ale nie mogę o nim na razie mówić"**.

□ Autorzy chwalą się, że ich silnik jest w stanie odtworzyć ogrom Los Angeles. I bardzo fajnie, ale prawdopodobnie nie będzie nam dane zwiedzić przytłaczającej jego większości. To nie ma być przecież GTA.

Nie zamierzam okrzykiwać trzeciego Call of Juarez hitem już teraz, gdyż jest zbyt dużo niewiadomych – jak chociażby to, o czym Paweł Kopiński nie chciał się wypowiedzieć. Poza tym na chwilę obecną The Cartel wygląda na grę zaledwie ładną. Ale specjalnie nie rozpisywałem się o oprawie, gdyż jest na to zwyczajnie za wcześnie. Jestem za to praktycznie pewien, że The Cartel okaże się grą lepszą niż poprzednie dwie odsłony serii. Widać, że z każdą kolejną grą Techland poczyna sobie coraz lepiej na konsolowym rynku. //**kaxi**

BATTLEFIELD 3

EA WYTACZA NAJCIĘŻSZE DZIAŁA DO WALKI Z CALL OF DUTY. W TYM ROKU PO RAZ PIERWSZY BATTLEFIELD STANIE DO BEZPOŚREDNIEJ WALKI Z KOLOSEM ACTIVISION

Dwie udane, wysoko ocenione „duże" gry z zapadającymi w pamięć postaciami. Tryb multiplayer uznany przez graczy, będący doskonałą alternatywą dla gier z serii Call of Duty i stanowiący inspirację dla twórców Killzone 3. Dodatek Vietnam przenoszący akcję w lata sześćdziesiąte. Jedna gra sprzedawana w cyfrowej dystrybucji, która pobiła rekordy popularności. I ja mam uwierzyć, że my – gracze konsolowi, tak naprawdę jeszcze nie wiemy, czym jest prawdziwy Battlefield?

Dziwne, ale tak właśnie sprawy się mają. Obie części Bad Company oraz sieciowe 1943 należy potraktować jako spin-offy głównej serii. Dopiero tej jesieni ukaże się właściwa kontynuacja i „prawdziwy" Battlefield nareszcie zadebiutuje na konsolach. Poprzednie odsłony ukazywały się wyłącznie na pecetach, później na rynku pojawiły się HD-geny i DICE postanowili przedstawić serię nowej rzeszy graczy. Tyle tylko, że na konsolach gry nastawione głównie na rozgrywkę w sieci nie mają racji bytu, a przynajmniej nie miały te cztery czy pięć lat temu. Stąd pomysł na spin-offa w postaci Bad Company. Druga część trafiła do ponad sześciu milionów graczy i EA dało Szwedom zielone światło do stworzenia Battlefield 3, wyczekiwanego przez fanów serii od 2005 roku. Nie mogło być wątpliwości, że tym razem będzie to gra multiplatformowa. Konsolowcy poznali markę, a pieniądze zarabia się głównie właśnie na konsolach, a dopiero później na pecetach. Powrócił jednak problem trybu fabularnego. Po sukcesach Call of Duty, ale też Bad Company, DICE nie mogli pójść śladami Zipper, którzy dostarczyli wyłącznie sieciowego M.A.G. na PS3.

Decyzja o dodaniu kampanii singleplayerowej musiała spotkać się z krytyką ortodoksyjnych fanów Battlefielda. Według nich angażowanie ludzi do prac nad czymś, co jest nieistotne, jest bezsensowną stratą zasobów. To oczywiście bzdury. To firma, która jest w stanie jednocześnie tworzyć dodatek do pełnoprawnej gry konsolowej (Vietnam) i darmowego pecetowego shootera (Battlefield Play4Free), a w międzyczasie dłubać nad wstrzymanym przez EA Mirror's Edge 2 i opracowywać nowy engine (Frostbite 2). Mówienie, że DICE nie ma wystarczająco dużo pracowników, by dopieścić tryb multiplayer w swojej najważniejszej grze, jest po prostu śmieszne.

WHY SO SERIOUS?

Nie wiadomo, czy do opracowania scenariusza zatrudniono jakiegoś pisarza, ale DICE sami podjęli decyzję o zmianie nastroju w stosunku do serii Bad Company. Nawet druga część, stylizowana na poważną, była mniej nadęta niż dowolne Call of Duty. Trudno zapomnieć radosnego pilota helikoptera Flynna, który doprowadził Haggarda do szewskiej pasji wyznając, że jest pacyfistą. A skoro zabraknie elementów komediowych i zmieni się klimat, żegnamy również kojarzących się z nimi bohaterów. Na miejsce Marlowe'a, Haggarda, Sweetwatera i Sarge'a wskakuje nowa ekipa, w tym niejaki sierżant Black. W jednej misji wystąpi jako członek pięcioosobowego oddziału, ale być może w innych zobaczymy go walczącego w pojedynkę albo np. tylko z jednym partnerem. Zupełnie jak w Call of Duty. Nie chcę porównywać Battlefielda do molocha Activision, ale pewne elementy mogą wydać się znajome. Ot, choćby sposób przedstawienia fabuły, przywodzący na myśl niedawno wydane Black Ops. Czy bohater opowiadający o misjach w pokoju przesłuchań z czymś Wam się kojarzy? Chyba już nie unikniemy przesłuchań, retrospekcji i tym podobnych

INFO
DEVELOPER: DICE
WYDAWCA: EA
TERMIN: JESIEŃ 2011
KONSOLA: PS3, X360

□ EA mówią otwarcie, że to kandydat do miana gry roku i wystawiają grę do bezpośredniej walki z Call of Duty. Trudno im się dziwić, spójrzcie tylko na ten wybuch. Eksplozje będą spektakularne, a zniszczenia jeszcze lepsze niż w Bad Company 2.

GARNIZONOWY KLUB SPORTOWY

Żołnierze będą ruszali się jak żywi dzięki technologii ANT wykorzystywanej przez EA Sports w grach sportowych. DICE mogli z niej skorzystać i zintegrować ją z silnikiem Frostbite 2, ponieważ jest ona ogólnodostępna dla wszystkich członków rodziny Electronic Arts. Co zyska dzięki niej Battlefield 3? Postacie sterowane przez SI będą doskonale orientowały się, co dzieje się wokół nich, w jakim miejscu się znajdują, jak daleko jest do osłony itp. Płynnym ruchem przykleją się do ściany albo w naturalny sposób opuszczą bezpieczne miejsce i przejdą do biegu. A grając w multiplayerze zobaczymy, jak żołnierz zmieniający kierunek ruchu najpierw obraca głowę, a dopiero po chwili skręca całe ciało. Krótko mówiąc, animacje ruchów będą realistyczne jak nigdy dotąd. ■

zabiegów w strzelaninach wojennych. A jeśli gra Treyarch miałaby być wyznacznikiem, jak będzie wyglądała fabuła w B3, to niewątpliwie od czasu do czasu przyjdzie nam rozstać się z Blackiem i wcielić się w innego żołnierza. Oczywiście dzięki takiej, a nie innej formie przedstawienia wydarzeń akcja będzie mogła toczyć się w różnych miejscach świata, nie tylko na Bliskim Wschodzie (wszystkie screeny pokazują misję w Kurdystanie), ale również w Paryżu czy w Nowym Jorku. Dzięki temu Fax nie będzie narzekał na niewielkie zmiany krajobrazu, jak przy ostatnim Medal of Honor. Miejscówki będą zróżnicowane nie tylko pod względem wyglądu, ale również architektury. Walki przeniosą się z wąskich uliczek do dzielnic biurowych, a także na otwarte tereny, na których do akcji włączą się czołgi i inne pojazdy opancerzone.

Autorzy zapewniają, że będą mieli dobre powody, by przewieźć bohaterów po różnych zakątkach świata. Można tylko domyślać się szczegółów fabuły. Black w trakcie przesłuchania zostanie zapytany o jednostki poszukujące w Kurdystanie broni masowej zagłady i starcia z siłami PLR, czyli People's Liberation and Resistance. Aha, akcja ma toczyć się w niedalekiej przyszłości, w 2014 roku. Nie należy spodziewać się futurystycznych broni ani gadżetów, DICE raczej nie pójdą śladem nowego Ghost Recon i nie zobaczymy optycznych kamuflaży i im podobnych zabawek.

JATKA W AS-SULAJMANIJJA

Drużyna, której częścią jest Black, dostaje rozkaz sprawdzenia ostatniego znanego miejsca pobytu „inspektorów", którzy mieli przyjrzeć się potencjalnemu składowi broni chemicznej. Kontakt z nimi urwał się, a zagubili się w najgorszym możliwym miejscu – w okolicach otwartego placu, gdzie nie bardzo jest gdzie się ukryć przed ewentualnym ostrzałem. I właśnie gdy tylko żołnierze tam dotrą, padnie strzał. Snajper trafi jednego z Marines, co będzie idealną okazją do sprawdzenia, jak wygląda odciąganie rannego w bezpieczne miejsce. W przeciwieństwie do Army of Two, gdzie łapało się kumpla i ciągnęło go w dowolnym kierunku, a on w tym czasie mógł ostrzeliwać wrogów, DICE zaproponuje QTE. W ten sposób taka scena na pewno zyska na widowiskowości, ale czy to na pewno lepsze rozwiązanie? Quick Time Eventy pojawią się również przy okazji walk jeden na jednego, gdy trzeba będzie obronić się przed przeciwnikiem, który znienacka rzucił się na bohatera. Zobaczymy, czy wystarczy wcisnąć jeden przycisk jak w Killzone 3, czy będzie to dłuższa kombinacja niczym w Shenmue.

Co robi żołnierz po odciągnięciu rannego w bezpieczne miejsce? Wraca na pole walki, chowa się za oponami lub samochodami i ostrzeliwuje przeciwników, którzy również starają się kryć za osłonami. Musimy jeszcze trochę poczekać, by dowiedzieć się, czy DICE zaimplementują cover system w stylu tego z Killzone 3, czy po prostu będziemy kucali lub kładli się i z takiej pozycji prowadzili ostrzał. Nie da się jednak ciągle ukrywać, bo pociski zniszczą osłony. Niszczące się otoczenie było ważnym elementem Bad Company i Szwedzi nie zamierzają z niego rezygnować. Ba, szykujcie się na jeszcze większą destrukcję. Zazwyczaj w grach jest jeden sposób na zdjęcie snajpera – samemu złapać za snajperkę, ustalić pozycję wroga, wycelować i pociągnąć za spust zanim on to zrobi. Nie w Battlefield 3. Czającego się w budynku zbója bez zbędnego cackania można wysadzić w powietrze. Gdy bohater wystrzeli z RPG, czas na moment zwolni, by grający mógł w spokoju rozdziawić szeroko usta i przestać oddychać na widok

☐ Akcja będzie zmieniała się jak w kalejdoskopie. Bohater może zostać wysłany samotnie do rozbrojenia bomby podłożonej pod budynkiem, a po wykonaniu zadania szybko dołączy do ekipy walczącej na otwartym terenie.

eksplozji. Siła wybuchu wybije szyby z okien, strąci szyld z napisem „hotel" (i jakimiś arabskimi znaczkami – to pewnie nazwa hotelu), na ulicę posypią się cegły, a w budynku pojawi się wielka dziura.

Zniszczenia mają być spektakularne niezależnie czy spowoduje je granat rozrywający osłonę, za którą czaił się pojedynczy przeciwnik, czy potężne trzęsienie ziemi demolujące budynki. Takowe nastąpi, gdy Black dotrze do centrum As-Sulajmanijja. Wieżowce złożą się jak domki z kart, chodniki i ulice wypiętrzą się lub zapadną, a siedmiopiętrowy blok runie wprost na bohatera... DICE twierdzą, że ich nowy silnik Frostbite 2 pozwala na całkowite zniszczenia dowolnych obiektów, ale nie chcą z tym elementem przesadzać. Trzęsienia ziemi należy spodziewać się zawsze w tym samym miejscu, ale oczywiście animacja walącego się budynku nie będzie z góry zaplanowana – silnik przeliczy ją w czasie rzeczywistym.

SYMFONIA WOJNY

Gdy żołnierze dostaną rozkaz sprawdzenia ostatniej znanej pozycji grupy poszukującej broni masowego rażenia, będą akurat poruszali się opancerzonym pojazdem po jednej z bardziej ruchliwych ulic As-Sulajmanijja. Zatrzymają się w ułamku sekundy i opuszczą pojazd, blokując przy tym ruch, co spotka się z nerwową reakcją ze strony kierowców – rozlegnie się donośny dźwięk klaksonów. Nie skończy się na kilku trąbnięciach, bo słychać je będzie jeszcze później, gdy żołnierze będą przebijali się przez wąskie uliczki, czy słabo oświetlone magazyny w drodze do wspomnianego w tekście placu.

Oprócz dobiegających z daleka dźwięków klaksonów, usłyszymy przelatujący gdzieś helikopter, czy też ujadanie psa. Udźwiękowienie zawsze było mocną stroną gier DICE, obie części Bad Company 2 brzmiały doskonale i niczego innego nie można spodziewać się po Battlefield 3. Ekipa dźwiękowa wybrała się na poligon i nagrała materiał z ćwiczeń szwedzkiej armii w terenie. Zarejestrowano wystrzały różnych broni, ale także dźwięki wydawane przez czołgi, helikoptery itp. Wszystkie te odgłosy nagrano z różnych odległości – z bliska, z daleka, by brzmiały jak najbardziej realistycznie. DICE mówią nawet, że zależy im, żeby gra od strony audio przypominała dokumentalny film o wojnie, a nie wojenne kino akcji. Korzyść dla graczy ma być taka, że łatwo będzie można zorientować się, gdzie znajduje się przeciwnik – czy odgłos kroków dobiega z daleka, czy może z sąsiedniego pomieszczenia; w jakiej pozycji ustawiony jest wraży czołg; czy tyłem do miejsca, z którego przyjdzie gracz, a może jednak przodem, gotowy do oddania strzału.

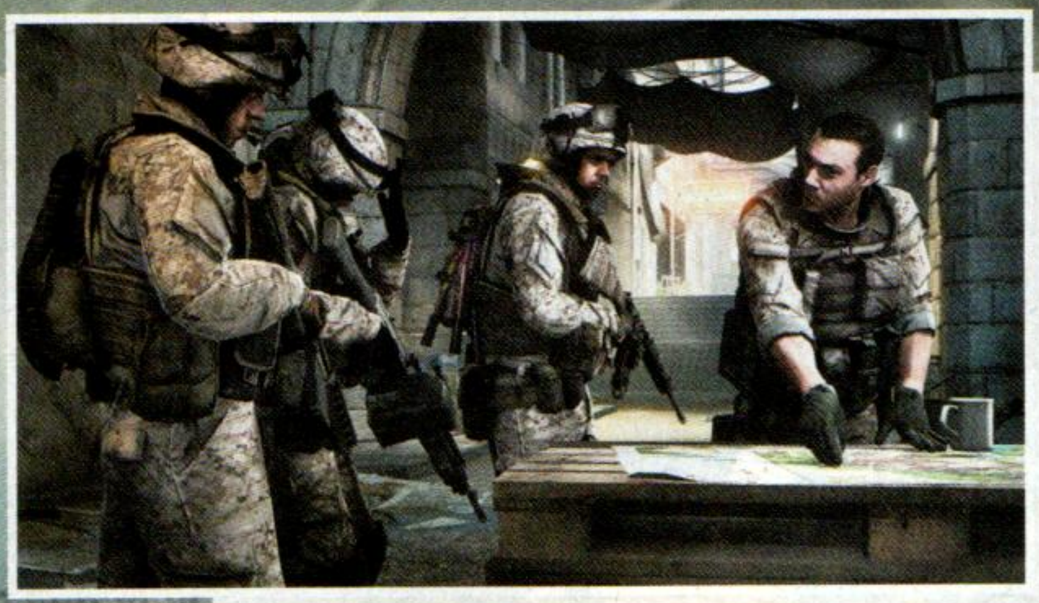
Na pewno nie zabraknie muzyki dopasowującej się do wydarzeń na ekranie, odpowiednio nastawiającej do walki, informującej o zagrożeniu, wywołującej niepokój. Brzmi dobrze, a na konkretnym sprzęcie niewątpliwie będzie brzmiało doskonale. Sąsiedzi znowu pomyślą, że rozpętała się trzecia wojna. ■

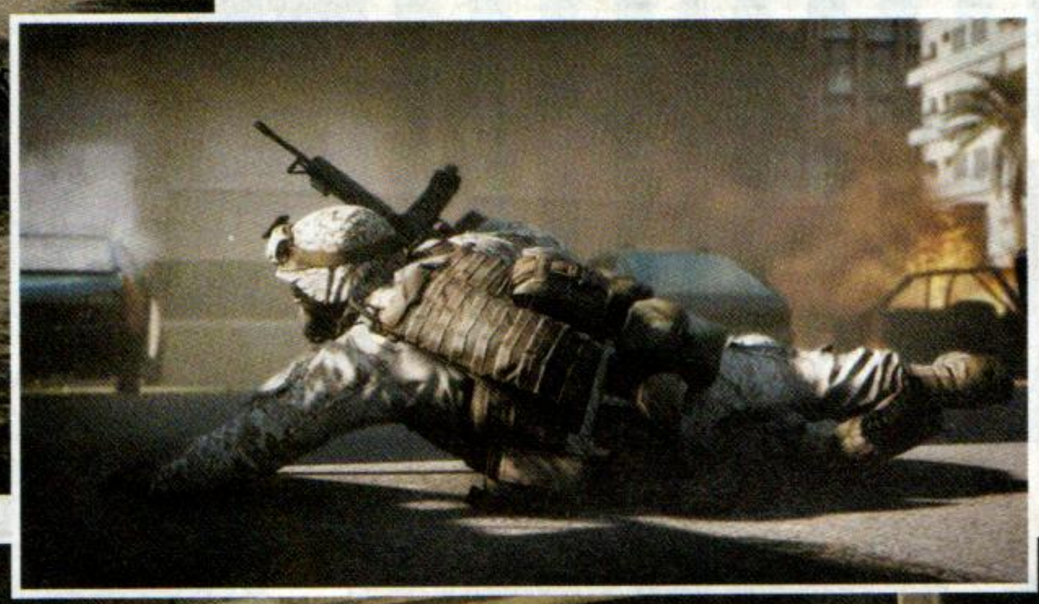
SIECIOWE BOJE

Destrukcji otoczenia należy spodziewać się również w trybie multiplayer, niestety DICE skąpi szczegółów odnośnie rozgrywek wieloosobowych. Dlatego trudno powiedzieć, czy w odróżnieniu od Bad Company 2 budynki da się całkowicie zniszczyć, czy pozostaną szkielety, niezniszczalne ściany, niedające się rozwalić schody i sufity. Technologia teoretycznie jest, pozostaje kwestia wizji projektantów multi. A skoro o technologii mowa, to właśnie mocą silnika Frostbite 2 autorzy tłumaczą brak narzędzi do tworzenia modów. Niby musieliby przyciąć możliwości engine'u, by stworzyć przystępny, szybko działający edytor. To zła wiadomość głównie dla graczy pecetowych, bo na konsolach pewnie standardowo nie doczekalibyśmy się tych narzędzi. U nas panują takie zwyczaje, że zamiast map tworzonych przez graczy dostajemy płatne DLC. A właśnie w temacie DLC Szwedzi do tej pory średnio mieli czym się pochwalić. Brak regularnego wsparcia dla Bad Company 2 w postaci dodatkowych map lub broni odbił się nieco na popularności gry. DICE za długo kazali czekać na dodatki pokroju Onslaught czy Vietnam. Wydawałoby się, że firma specjalizująca się w grach multiplayerowych dopilnuje tych detali, a jednak musieli sporo się nauczyć o dzisiejszych graczach i ich zwyczajach. I dobrze, developerzy zapewniają, że odrobili lekcję i nie dopuszczą, by Battlefield 3 szybko wypadł z czołówki najpopularniejszych sieciowych strzelanin. Dopilnują między innymi, by nigdy nie zabrakło marchewki – celu dla grających, czy będą to nowe bronie, akcesoria do nich, czy cokolwiek innego. Byle tylko był jakiś powód do zdobycia jeszcze wyższego poziomu doświadczenia.

MARUDY, NARZEKACZE

Wszystkich zadowolić niestety się nie da. Na pewno znajdzie się ktoś, komu będzie przeszkadzało ograniczenie liczby klas postaci do czterech. Tak samo, jak znajdą się narzekający na to, że dużo łatwiej będzie zdradzić swoją pozycję





niż w Bad Company 2. DICE zdają sobie z tego sprawę, ale trzymają się swojej filozofii tworzenia multi, czyli hołdowania zasadzie, że każdą akcję można jakoś skontrować. Mogło wydawać się, że czołgi w BC2 są przegięte, ale szybko znalazła się klasa postaci idealnie nadająca się do ich niszczenia. Snajperzy byliby nietykalni, gdyby nie killcam pokazujący „zabitemu", kto go ustrzelił i gdzie się przyczaił.

Zamiast narzekać już teraz, na dobre pół roku przed premierą gry, warto pochwalić autorów za dobre pomysły. Na przykład za tryb kooperacji, który pojawi się w jakiejś formie, choć szczegóły owiane są tajemnicą. Do kooperacji zawsze jesteśmy przyjaźnie nastawieni – to pożądana opcja zabawy. Duży plus za pomysł umożliwienia graczom dobierania się w większe grupy, a nie tylko czteroosobowe jak w Bad Company 2. Jeśli ktoś chce grać w sporej ekipie, to trzeba mu to umożliwić. Cieszy również zapowiedź dużych map. Nie będą ogromne, ale też nie na tyle małe, by zasiadając za sterami odrzutowca przelatywało się z jednego końca na drugi w ułamku sekundy. Swoją drogą, dodanie do multi odrzutowców jest znacznie większym wyzwaniem dla twórców niż zaimplementowanie helikopterów. Muszą na tyle zmniejszyć prędkość samolotu, by dało się grać, a przy tym uważać, by nie poruszał się w mało realistycznym, żółwim tempie.

A LICZBA JEGO 24

DICE przyzwyczaili nas, że potrafią dostarczyć najlepsze sieciowe strzelanki, więc przynajmniej jeśli chodzi o ten aspekt Battlefield 3 jesteśmy spokojni. Tworzenie singli też wychodzi im coraz lepiej, czego dowodem różnica pomiędzy trybem fabularnym Bad Company 1 i 2. Progres widoczny jest gołym okiem, czyli możemy być dobrej myśli. Jedynym powodem do niezadowolenia może być zmniejszenie maksymalnej liczby walczących online w stosunku do wersji pecetowej. Kloniarze zagrają w 64, a my jedynie w 24 osoby. Co jest powodem tych cięć? DICE zadziwiają mówiąc, że pecetowcy nie darowaliby, gdyby liczba grających uległa pomniejszeniu, a konsolowcy nie narzekają (w domyśle – bo nie znają serii, więc nie mają na co). Takie sobie to tłumaczenie, ale z drugiej strony, najważniejsze by dobrze się grało. Jeśli tak będzie, nawet nie zauważymy, że coś tracimy w stosunku do wersji PC. Czekamy na dalsze wieści i nowe screeny. Oby jeszcze przed E3. //**Mielu**

□ **Breach and clear, czyli otwieramy drzwi kopniakiem – wpadamy w pięciu i robimy czystkę. Ciekawe czy w takim momencie czas zwolni na chwilę, jak w wiecie-jakiej-grze. Battlefield 3 będzie śliczną grą. Tylko spójrzcie na tego screena. Miód.**

Jak powszechne wiadomo, trudnych gier już się nie robi. Ot, tak po prostu wyginęły, jak nie przymierzając brachiozaury. Od czasu do czasu trafi się jeszcze jakaś żywa skamielina w rodzaju Demon's Souls, która niczym dzisiejszy krokodyl przypomina wszystkim wokół wrednie wyszczerzoną paszczą, że w dawnych czasach to jego pobratymcy rządzili światem

KWESTIA WYSIŁKU

Sukces jaki odniosła gra From Software, i jaki prawdopodobnie stanie się również udziałem jej kontynuacji, dowodzi, że wciąż istnieje zapotrzebowanie na gry trudne, wręcz katorżnicze. Tyle tylko, że gracze żądni wyzwań stanowią dziś niszę, mikroskopijną z punktu widzenia całości rynku. A może tu właśnie jest dinozaur pogrzebany – rynek gier sprzed powiedzmy dwudziestu lat, na którym dominowały gry trudne, a przynajmniej oferujące jakiekolwiek wyzwanie, był ułamkiem dzisiejszego molocha. Czyli może to nie gracze się zmienili, rozleniwili i zgnuśnieli, tylko niegdysiejszą osadę niezłomnych Galów obudowano Imperium Rzymskim, zamieszkanym przez – to słowo musiało wreszcie się pojawić – „casualowych" (niedzielnych) graczy. To zapewne właściwy trop, przyjrzyjmy się jednak dokładniej jak przebiegał proces „gładzenia", „casualizacji", czy jak tam jeszcze chcecie go zwać, na przykładach różnych gatunków gier, czy też konkretnych firm. Warto pamiętać, że zmiany jakie zaszły w grach w ciągu ostatnich dziesięciu lat nie ograniczają się tylko do spiłowania poziomu trudności – proces idzie dużo głębiej. Większość powstających dziś gier nie jest łatwiejsza od swoich pradziadów tylko w tym sensie, że bossowie mają krótsze paski energii, a szeregowi przeciwnicy się podkładają. Zmiany idą dużo głębiej i zasadzają się na samej filozofii designerskiej – przystępność nie jest tu dorzuconym na ostatnią chwilę wymogiem, tylko punktem wyjściowym najwcześniejszych prac koncepcyjnych. Konieczność prowadzenia gracza za rączkę, pilnowania żeby się nie zgubił i nie zniechęcił – wszystko to bez przerwy towarzyszy współczesnemu twórcy gier. I wiecie co? Zdarza się, że wychodzi to grze na dobre.

STRZELAĆ KAŻDY MOŻE

Na początek weźmy na warsztat FPSy – to świetny reprezentant zmian, jakie zaszły ostatnimi laty w projektowaniu gier, a w dodatku bodaj najpopularniejszy obecnie gatunek. W latach dziewięćdziesiątych też cieszył się olbrzymią popularnością, tyle że ze swoimi potomkami dzielił właściwie tylko przyklejoną do spodu ekranu giwerę i bardzo ogólne założenia rozgrywki. Przypomnijmy sobie chociażby legendarnego Dooma i przyjrzyjmy się jego konstrukcji. Na początku jest poziom, możliwie złożony, czasami bez mała labirynt, pełen wind i zamkniętych drzwi, do których grający musiał oczywiście znaleźć odpowiedni klucz. Wszędzie pałęta się wrogie tałatajstwo, które trzeba regularnie odsyłać na łono Abrahama, ale granie nie ogranicza się li tylko do walki. Aspekt eksploracyjny był naprawdę mocno zaakcentowany, a że przy okazji przychodziło nam dreptać tym samym korytarzem po kilkanaście razy – cóż, nikomu specjalnie to nie przeszkadzało. Takie były po prostu zasady gry. A dziś?

Zakrawa na ironię, że kiedy teoretycznie technologia poszła do przodu i pozwoliła wyrwać gatunek z zatęchłych, szaro-burych pomieszczeń na otwarte, pieczołowicie zaprojektowane obszary, stał się on dużo bardziej liniowy. Większość współczesnych FPSów to właściwie seria następujących po sobie wymian ognia, po których gracz biegnie do kolejnego starcia jedynym dostępnym korytarzem, zakamuflowanym mniej lub bardziej sprytnie wyglądem otoczenia. Tu i ówdzie powrzucano jeszcze scenki przerywnikowe i już – jak jazda po szynach. Bez zbędnego stresu, bez frustrującego szorowania twarzą po ścianach w poszukiwaniu tajnego przejścia lub brakującej karty dostępu. Za dawnych lat też znano taki rodzaj gier. Nazywały się umownie „celowniczkami", czy też „strzelaninami na szynach". I jeśli się chwilę zastanowić, nic dziwnego, że tradycyjni reprezentanci tego gatunku niemal już się nie ukazują – jego funkcje doskonale przejęły współczesne FPSy, pozwalające brać udział w fachowo wyreżyserowanych starciach, a jednocześnie oferujące pociągające złudzenie swobody. A że wciąż można zaciąć się na pojedynczej wymianie ognia? Cóż za problem, wystarczy schować się za kawałkiem muru i poczekać aż zdrówko grzecznie nam się odnowi. A nawet jeśli nie zdążymy i jakiś snajper nafaszeruje nam makówkę ołowiem, gra usłużnie załaduje ostatni checkpoint i da nam kolejną szansę – ot, takie bezstresowe wychowywanie gracza. I bądź tu, panie, mądry i zdecyduj – czy starsze gry były automatycznie „lepsze" tylko dlatego, że pozwalały zgubić się w plątaninie korytarzy, a nowe są „be", bo zgubić się w nich po prostu nie sposób? Nie podejmuję się odpowiedzi. Wiem natomiast, że FPSy nie są pod tym względem żadnym wyjątkiem.

SZKÓŁKA NIEDZIELNA

Przejdźmy bowiem dalej i rzućmy okiem, jak w tej kwestii wypadają gry RPG. Niegdyś był to bez wątpienia jeden z najbardziej nieprzystępnych gatunków. Gry w rodzaju pierwszych Might & Magic czy Eye of the Beholder bez zażenowania wrzucały gracza na głęboką wodę, niczego nie tłuma-

DEMON'S SOULS Boletaria – kraina, w której rozgrywa się akcja gry – to nieprzyjazne miejsce. Poległi bohaterowie i czyhające liczne niebezpieczeństwa przypominają o istotnym fakcie: nikt nas tu nie chce.

THE HOUSE OF THE DEAD 3 Współczesne fpsy coraz bardziej przypominają celowniczki „na szynach", które brylowały na salonach dobrą dekadę temu. Paradoksalnie, te celowniczki są na ogół trudniejsze, niż fpsy.

cząc i nie oferując najmniejszej podpowiedzi. Jeśli ktoś miał problem z rozgryzieniem interfejsu (a było zazwyczaj co rozgryzać), pozostało mu wertować instrukcję albo szukać pomocy bardziej rozgarniętych kolegów. Zresztą, nawet jego opanowanie nie rozwiązywało wszystkich problemów, bo „międzymordzie" bynajmniej nie wyręczało grającego w wielu przyziemnych i rutynowych zarazem czynnościach, na zasadzie: „Jeśli koniecznie chcesz mapę, to ją sobie narysuj". Pomijam już kwestię samego poziomu trudności – często zawyżonego wręcz komicznie, co potwierdzi każdy, kto pamięta jak popisowo mogła zostać zdziesiątkowana jego dumna drużyna, na stworzenie której poświęcił pół godziny, przez pierwszego napotkanego goblina. A dziś?

Ha! Nie ma nawet co porównywać. Teraz to gracz jest panem – na sam początek dostaje pod nos przystępny samouczek, tłumaczący zawiłości złożonego niczym budowa cepa interfejsu, pierwsi napotkani przeciwnicy to po prostu śmiech na sali i trzeba się mocno postarać, by paść pod ich ciosami. Do tego gra odciąża grającego z obowiązku orientacji w terenie (automapa) i segregowania ekwipunku (to akurat w dużej mierze wymóg przystosowania interfejsu do potrzeb posiadaczy konsol, ale mimo wszystko). No tak, ale to chyba dobrze – zawiesi głos nieco zdezorientowany czytelnik. Poniekąd owszem, bo takie odciążenie grającego z nadmiaru upierdliwych obowiązków pozwala skupić się na tym, co w RPG najistotniejsze – wczuwaniu się w odgrywaną postać, wchłanianiu stworzonego przez autorów świata, czy też – mówiąc wprost – na dobrej zabawie. Z drugiej jednak strony, wszystkie wymienione wyżej upierdliwości stanowiły niegdyś nieodłączny element „rolplejowania", a fakt, że wszystkiego trzeba było nauczyć się samemu metodą prób i błędów, tylko wzmagał uczucie brania udziału w prawdziwej przygodzie. Z drugiej strony, może przemawia przeze mnie prozaiczna nostalgia i fakt, że na wspomnienie tych stert mniejszych lub większych karteczek z nabazgranymi mapkami czy notatkami walających się pod monitorem łezka się w oku kręci. Bo, prawdę mówiąc, gdyby ktoś dziś kazał mi wyczyniać takie cuda jak twórcy gier RPG z tamtych czasów, zapewne pękłbym ze śmiechu, jednocześnie zamaszyście pukając się w czoło. Tym bardziej, że kategorycznie sprzeciwiam się nadmiernie surowym ocenom dzisiejszych gier z tego gatunku, bo czego jak czego, ale swobody w nich zazwyczaj nie brakuje. Czy jest to swoboda we wpływaniu na dalszy bieg scenariusza (jak u Bioware), czy też wolność w odkrywaniu wielkiego, złożonego świata (jak u Bethesdy).

SKAMIELINY

CZYLI KILKU REPREZENTANTÓW STAREJ SZKOŁY W XXI WIEKU

RISEN – głupia sprawa, biorąc pod uwagę, jak surowo obszedłem się z tą grą w recenzji (ale podtrzymuję). A mimo wszystkich wad, to jednak urocze odniesienie do korzeni gatunku. Rozbudowany i nieprzystępny (a przy tym brzydki i niewygodny) eRPeG dla twardzieli.

MEGA MAN X – jak najbardziej umyślne odwołanie do klasyki hardcore'owych platformówek 2D. Mniejsza już o 8-bitową grafikę. Chodzi przede wszystkim o wysoki poziom trudności i „bezlitosny" z dzisiejszego punktu widzenia system „żyć" i „kontynuacji" (kiedy ostatnio napatoczyliście się na te określenia w świeżo wydanej grze?).

PECETOWE STRATEGIE – czy to w wydaniu RTS (Starcraft II), czy turowym (Cywilizacja V albo w ekstremalnym wydaniu Supreme Ruler), gatunek oparł się „casualizacji" w dość imponującym stopniu. Jasne, dziś gra się w nie dużo wygodniej, ale szkielet rozgrywki pozostał niemal nienaruszony.

DOWOLNY JRPG – trudno o bardziej konserwatywną rodzinę gier. Pomijając grafikę i dźwięk, praktycznie oparły się jakimkolwiek większym zmianom. Może dlatego, że na swój sposób wyprzedziły swoje czasy. W końcu zawsze były mocno liniowe i zawsze w większym lub mniejszym stopniu prowadziły gracza za rączkę. Być może zatem FFXIII to rzeczywiście apogeum ewolucji gatunku – gdyby gra poszła jeszcze o krok w wyręczaniu grającego, byłaby filmem.

DUKE NUKEM FOREVER (?) – znak zapytania jest tu bardzo na miejscu, wszak mamy do czynienia z grą, która (jeśli Bóg wreszcie da) ukaże się dopiero za kilka miesięcy. Tym niemniej, bardzo ciekawe ile będzie w niej z klasycznych FPSów z lat dziewięćdziesiątych, a ile z nowożytnej, poskryptowanej szkoły Call of Duty. Kto wie, może w tym odwlekanym w nieskończoność tytule „nowe" spotka się ze „starym" w pięknym stylu, ustanawiając nowy złoty środek...

PRESS X TO WIN GAME

A pozostałe gatunki? Cóż, ich także nie ominął szał „uprzyjaźniania".

Weźmy współczesne przygodówki, jakkolwiek nieliczne. Produkcje Telltale, z najnowszym „Powrotem do przyszłości" na czele – niby podobne do klasycznych reprezentantów gatunku. Mamy bohatera poruszającego się po lokacjach, rozmawiającego z napotkanymi postaciami, zbierającego przedmioty i rozwiązującego zagadki. Wystarczy jednak chwilę zagrać i wychodzą poważne różnice. Próżno szukać tu naprawdę skomplikowanych zagadek, większość właściwie rozwiązuje się sama, a nawet jakby ktoś cierpiał na chwilowe zaćmienie umysłu, pomocą służy rozbudowany zestaw podpowiedzi. Niby gra się fajnie, ale można zadać sobie pytanie – właściwie po co? Żeby posłuchać fajnych dialogów i poznać historyjkę, bo wyzwania w tym nie ma.

Nieco podobnie, choć w mniejszym stopniu jest z platformówkami. Tu akurat niespecjalnie jest o czym mówić, bo ukazuje się ich mało, a poza tym uproszczenie zostało niejako wymuszone przejściem w trzeci wymiar – siłą rzeczy cechujący się mniej precyzyjnym sterowaniem niż stare platformówy z ich wymierzonymi co do piksela skokami i ginięciem od jednego dotknięcia wroga. Bijatyki – kolejny specyficzny przypadek, bo to gatunek, który perfekcyjne opanowanie techniki i doskonalenie umiejętności ma zaimpregnowane głęboko pod skórą. Zresztą, czy właśnie w tym nie należy upatrywać spadku ich popularności w ostatnich latach? Po co się męczyć, kiedy inne typy gier pozwalają cieszyć się przy mniejszym włożonym wysiłku? Jasne, Marvel vs. Capcom 3 jest bardzo przystępny, inne zasiedziałe serie pomagają sobie protezami w rodzaju trybów dla początkujących itp. Zasadniczo jednak ciężko całkowicie uprościć mordobicie nie odzierając go jednocześnie z wszystkiego, za co kochają je fani.

Można by tak dalej, gatunek po gatunku, ale nie w tym rzecz. Najciekawszy wniosek z tych całych wynurzeń, poza obserwowaniem jak różne typy gier poddają się trendowi upraszczania, sprowadza się do tego, jak wielki nacisk kładzie się w dzisiejszych czasach na odpowiednie wypoziomowanie trudności. Powiedzmy sobie szczerze – stare gry były trudniejsze niekoniecznie dlatego, że takie było odgórne założenie autorów. Często wygórowany poziom trudności wynikał ze zwykłego niedotestowania albo pójścia na łatwiznę. Spawnowanie przeciwników, czy konieczność uczenia się poziomów na pamięć metodą prób i błędów bardzo często miało na celu ordynarne przedłużenie czasu rozgrywki albo po prostu stanowiło koło ratunkowe dla wypranych z pomysłów projektantów. W dzisiejszych grach też zresztą trafiają się takie przegięte momenty, ale z dużo mniejszą częstotliwością, a jeśli już, to zazwyczaj pod koniec gry, więc stosunkowo niewielu graczy się na nie nacina. Zawsze to jakiś pozytyw – może i mają gorsze mniemanie o naszych umiejętnościach, ale przynajmniej bardzo się starają, by nas nie zniechęcić. //**DrMax**

The Elder Scrolls V
SKYRIM

Piąta część serii Elder Scrolls będzie jej kamieniem milowym. W świecie Tamriel dobiegła końca trzecia era, a wraz z nią upadła linia imperatorów z rodu Septimów. Akcja Skyrim zostanie osadzona dwieście lat po wydarzeniach z Obliviona, a sama gra ma być bardziej początkiem nowego rozdziału niż bezpośrednią kontynuacją poprzedniczek

INFO
DEVELOPER: BETHESDA
WYDAWCA: BETHESDA
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, X360

Pewne rzeczy jednak się nie zmieniają – i tak jest z nazwą najnowszej gry Bethesdy. Tak jak poprzednio (nie czepiając się może Areny), tytuł zaczerpnięty jest od nazwy krainy stanowiącej tło gry. Skyrim to przepiękna, surowa ziemia, na której Wasze nagie klaty smagać będzie mroźny wicher, a futrzane majtki sami sobie zrobicie z okolicznej fauny. Skojarzenia z Conanem Barbarzyńcą wcale nie są wyjęte z czapki, bo w taki właśnie klimat tym razem celują chłopaki i dziewczyny z Bethesdy. Przyroda ma wyglądać typowo dla krajów północy, pogoda też nie odbiegnie zbyt daleko od stereotypowych o nich wyobrażeniach. Na północnych krańcach Skyrim będą rozpościerać się spowite śniegiem lasy, lodowe pustkowia, a nawet lodowce we własnej osobie. Zachód krainy to obszar zwany The Reach, cechujący się dużym stężeniem procentowym gór, skał, pagórków itd. Wszystko to połączone rozległą, chłodną tundrą, stanowiącą centrum Skyrim.

Mroźna atmosfera i odmienna roślinność nie będą jedynymi cechami stanowiącymi o odmienności Skyrim od znajdującego się dalej na południe Cyrodill. Pępek świata, który przemierzaliśmy w Oblivionie, miał posmak wysokiej kultury, renesansu. Miasta były schludne i rozwinięte, a stolica odznaczała się pięknymi, marmurowymi wieżami. Skyrim odznaczy się raczej wspomnianymi futrzanymi gaciami, a w osadach, o wiele starszych niż te w Cyrodill, wyczuwalny będzie ciężar tysiącleci. Skyrim to bowiem kraina, która niejedno widziała, a co więcej – to właśnie ona jest ojczyzną gatunku ludzkiego i fakt, że gatunek ten w większości spakował manatki i rozlazł się po świecie, również musi coś znaczyć. Ziemie północne będą zacofane technologicznie, a magia o wiele bardziej dzika i groźna niż to, co wypuszczają z siebie sztywniackie Gildie z południa. Autorzy obiecują, że magia będzie też nieco bardziej brutalna, „pierwotna". Nie do końca wiadomo, o co im właściwie chodzi, ale na jednym ze screenów możecie przyjrzeć się jakiemuś bydlęciu, któremu bohater – tuż przed pomasowaniem mieczem – podpala bezlitośnie futerko. Piromanię da się ćwiczyć również na zwierzynie pokroju mamutów, wielkich jeleni i tygrysów szablozębnych, ale nie tylko – po krainie będą szwendały się najróżniejsze giganty, mroźne trole i żywiołaki lodu.

Radosny klimat epoki lodowcowej zakłócą tylko większe skupiska ludzkie, tutaj występujące w liczbie pięciu. Zaoferują one nie tylko odpoczynek od pięknej, choć starającej się nas zeżreć przyrody, ale również możliwość zanurzenia odmrożonego zadka w świat paskudnej polityki. Otóż Skyrim, kolebka rodu człowieczego, znajdzie się na granicy wojny domowej. Stary król odwali kitę i ludność prowincji wpadnie na dwa pomysły na swoją przyszłość: odłączyć się od Imperium i stanowić o własnym losie albo grzecznie zostać na swoim miejscu, nie nadstawiając zbytnio karku. Koncepcje te mocno się wykluczają, więc ostrza wiszą w powietrzu, a atmosfera będzie generalnie dość nerwowa.

Co w tym całym bigosie robi nasza postać? Bohater to ostatni członek ugrupowania dragonbornów, którzy przed wiekami przyczynili się do

☐ Postacie mają wyglądać o wiele lepiej niż dotychczas. Pani na niniejszej ilustracji może i prezentuje się atrakcyjniej od manekinów z poprzednich gier Bethesdy, ale mistrzostwo świata to to nie jest.

wypędzenia smoków z tego świata. Umożliwił im to wielki potencjał magiczny, niemal tożsamy z tym, którym dysponowały wielkie gady. Później, niepotrzebni już, stopniowo popadali w niełaskę, aż w końcu zaczęli być oficjalnie tępieni – i to pomimo tego, że zapisana w Pradawnych Zwojach przepowiednia powrotu smoków powoli się spełnia, czego znakiem są wydarzenia z poprzednich części serii. Wielkim gadom przewodzi straszliwy smok-bóg Alduin, zwany Pożeraczem Światów. To właśnie jemu musi stawić czoła bohater, bowiem jeśli Alduin nie zostanie powstrzymany, Tamriel czeka zagłada.

Oryginalnie, że aż zęby bolą, ale w zasadzie przykład Dragon Age pokazuje, że kotlet odgrzany nawet po raz trzeci jest zjadliwy, jeśli pojechać go jakąś smaczną panierką. Bethesda nie raz już udowadniała, że drętwe fabuły i dialogi potrafi trzaskać jak mało kto, ale tym razem ma być ponoć dużo lepiej. Podczas dialogów kamera nie najedzie już na rozmówcę, sterczącego sztywno jakby usiadł na kiju od miotły. Postacie w trakcie rozmów mają spacerować, gestykulować i w ogóle zacząć przypominać istoty żywe.

Świat ma żywo reagować na nasze poczynania. Autorzy podają tutaj prosty przykład miecza upuszczonego w środku miasta. Majcher może leżeć nie wzbudzając niczyjego zainteresowania (wow), ale może go też na przykład zapragnąć dwóch mięśniaków – obaj zechcą znalezisko zatrzymać tylko dla siebie i już chryja gotowa. Trzecią możliwością niech będzie mały chłopczyk, który usłużnie podniesie upuszczony przez nas piętnastoręczny miecz i przytacha go nam na plecach. Takich sytuacji autorzy obiecują więcej i miejmy nadzieję, że nie chodzi im tylko o upuszczanie przedmiotów.

Skyrim znajdzie się na granicy wojny domowej. Stary król odwali kitę i ludność prowincji ma dwa pomysły na swoją przyszłość: odłączyć się od Imperium i stanowić o własnym losie albo grzecznie zostać na swoim miejscu

W miastach, oprócz śmiecenia orężem, można będzie zająć się bardziej przyziemnymi sprawami, pośród których znajdą się takie zajęcia jak kowalstwo, alchemia, zaklinanie przedmiotów, ale również atrakcje pokroju rąbania drzewa, dłubania kilofem w kamieniołomach albo... gotowania. Nie mogę doczekać się widoku Conana, który z imieniem Kroma na ustach przygotowuje bulion warzywny. Drżyj, marchewko!

Gra będzie uważnie przyglądać się temu, co dzieje się z bohaterem. Jeżeli wytrenujemy go na maga, jest szansa, że na ulicy zaczepi nas inny mag i zacznie ględzić o pojedynku. Jeżeli zabijemy właściciela sklepu w Riverwood (subiektów morduje się zwykle dla uzyskania megaobniżki cen), biznes przejmie jego siostra i być może nawet zleci nam questa, którego mieliśmy dostać od jej brata. A że trochę przy tym pomarudzi na sposób, w jaki prowadzimy interesy – trudno. Szczególnie jeden pomysł Bethesdy brzmi intrygująco – jeżeli ktoś zleci nam proste zadanie z gatunku tych pobocznych (czytaj: aport osoby/przedmiotu lub zniszczenie osoby/przedmiotu), gra sprawdzi wszystkie pobliskie jaskinie i lochy, by wybrać taki, w którym nas jeszcze nie było. Cel misji umiejscowi właśnie w takim miejscu, a drogę do niego uprzykrzy wrogami dopasowanymi do naszego poziomu i preferencji bojowych.

☐ Podczas wędrówek przez mroźne lasy północy niejednokrotnie zapolujemy na dziką zwierzynę. Niejednokrotnie też to my będziemy celem polowania, a spotkania z takimi bydlakami będą na pewno problematyczne.

□ Aby przejrzeć statystyki, wystarczy włączyć okrągłe menu i wcisnąć „górę". Postać spojrzy wtedy w niebo i dostrzeże tam całe menu, zorganizowane wizualnie na bazie znaków zodiaku. „Dół" oddali kamerę – i tak właśnie wygląda dostęp do mapy.

Teraz maleńka dygresja – kojarzycie drugi pojedynek Luke'a i Vadera, ten z Powrotu Jedi? Jest tam moment, w którym Łukasza ogarnia kompletny szał i chłopak nawala starego z wielką furią, łupiąc go jak cepem. W takiej „szermierce" liczy się tylko to, kto jest silniejszy i kto pierwszy rzuci przeciwnika na kolana. Żadnej finezji, nici z poezji wypruwania bliźnim flaków. Czemu o tym piszę? Bo właśnie tak wspominam pojedynki z Obliviona, gdzie wszystko sprowadzało się do tego, by mieć większą pałę od przeciwnika, by wściekłymi ciosami wytrącić go z równowagi, a potem wbić w glebę. Autorzy obiecują wprowadzić tutaj zmiany, ale czy to oznacza, że brutalne łomotanie Luke'a ustąpi miejsca przesadnym baletom z „nowej" trylogii?

Nie do końca, ale poprawa ma być znaczna. Nowy system walki oprze się na pełnej oburęczności bohatera, która pozwoli na szeroki wybór taktyk i da naprawdę fajne możliwości. Postać uzbrojona klasycznie do bólu, czyli w długi miecz i tarczę, będzie mogła używać w walce zarówno jednego jak i drugiego. Tarcza nie posłuży jedynie do zasłaniania się przed ciosami, da się nią również trzepnąć przeciwnika i wytrącić go w ten sposób z równowagi. Oczywiście, miecz i tarcza to tylko dwa z wielu przedmiotów, które postać będzie mogła chwycić w dowolną rękę. Macie ochotę odgrywać ninjasa z dwoma mieczami? Żaden kłopot. A może marzy Wam się rola Janosika i ganianie z toporem w jednej ręce i nożem w drugiej? Proszę bardzo. Wszystko, co jednoręczne, da się do woli łączyć w pary, choć informacje o szaleńcach niosących dwie tarcze nie zostały jeszcze potwierdzone.

To jeszcze nie koniec kombinacji. Do tygla możliwości dorzucono bowiem czary, które również będziemy przypisywać do rąk. Zaklęć ma być kilka tuzinów i zostaną podzielone na dobrze znane fanom serii szkoły – z jedną tylko różnicą, otóż wyleci szkoła mistycyzmu. Bez obaw, co ciekawsze czary zostaną rozłożone po innych dyscyplinach. Czary można wykorzystywać jako wsparcie dla niesionego w drugiej ręce żelastwa, da się też całkowicie zrezygnować z ekwipunku i „nieść" dwa zaklęcia lub rozłożyć jedno na obie ręce, zwiększając tym samym jego moc. Trzeba będzie poeksperymentować z różnymi układami bronie/tarcza/czary, by opracować kilka ulubionych zestawów i zmieniać je zależnie od sytuacji na polu walki. Zmiany ekwipunku (czyli w istocie „trybów walki") mają następować w locie, dlatego dostępne będą w prostym i łatwym w obsłudze menu szybkiego dostępu. Brzmi to dość smakowicie, zwłaszcza jeżeli wyobrazić sobie akcje pokroju „walimy chama tarczą przez twarz, po czym ją odrzucamy, a ramię spowija nam płomień – jesteśmy gotowi do rzucenia ognistym piardem w nadbiegającą odsiecz dla chama". To co, robimy sobie wszyscy Wiedźminów?

Nie zapomniano oczywiście o tchórzach i maminsynkach... to znaczy o „miłośnikach walki niebezpośredniej" – tak właśnie chciałem napisać. Czajniki uwielbiające chowanie się po krzakach, dostaną w swoje ręce zestaw broni strzeleckich, w których główny nacisk położony zostanie na łuki. W porównaniu z Oblivionem nieco dłużej trzeba będzie odczekać, zanim bohater maksymalnie naciągnie cięciwę. W zamian łuki mają być o wiele potężniejsze, więc niejednokrotnie powalimy jakiegoś biednego frajera jednym celnym strzałem – i to z ogromnych ponoć dystansów. To jak, może robimy sobie jednak Thorgala? Fajnie byłoby szpikować wrogów strzałami, a tych, którzy się (nie)przebiją, powitać ostrzem miecza.

Walka ma być szybka, ale jednocześnie finezyjna. Trzeba będzie wykonywać uniki, blokować ciosy i wyczekiwać tych przelotnych momentów, w których przeciwnik się odsłoni

Ogólnie rzecz biorąc, walka ma być szybka, ale jednocześnie finezyjna. Trzeba będzie wykonywać uniki, blokować ciosy i wyczekiwać tych przelotnych momentów, w których przeciwnik się odsłoni. Szybkie przełączanie się pomiędzy wybranymi zestawami broni/czarów zapewni walkom nie tylko różnorodność, przełoży się też na ich malowniczość – zwłaszcza, że wprowadzony zostanie system finiszerów przypisanych do konkretnych narzędzi zagłady. Nawiasem mówiąc, to jeden z paru momentów, w których autorzy podkreślają zwiększoną krwistość najnowszej odsłony Elder Scrolls. Jedno jest pewne – elastyczne podejście do walki sprawi, że ciężko będzie nazwać Skyrim „Falloutem bez spluw".

Z walką nierozłącznie związany jest system rozwoju postaci i tutaj nowy Elder Scrolls ma w zanadrzu kilka niespodzianek. Zredukowano liczbę umiejętności, których teraz naliczymy 18 (w Oblivionie było ich 21, zaś w Morrowindzie aż 27), ale takie redukcje i uproszczenia to już dzisiaj trend, stety/niestety. Umiejętność „mercantile" wyparowała zupełnie, zapewne połączono ją z umiejętnością „speech". Identyczny los spotkał „acrobatics" oraz „athletics".

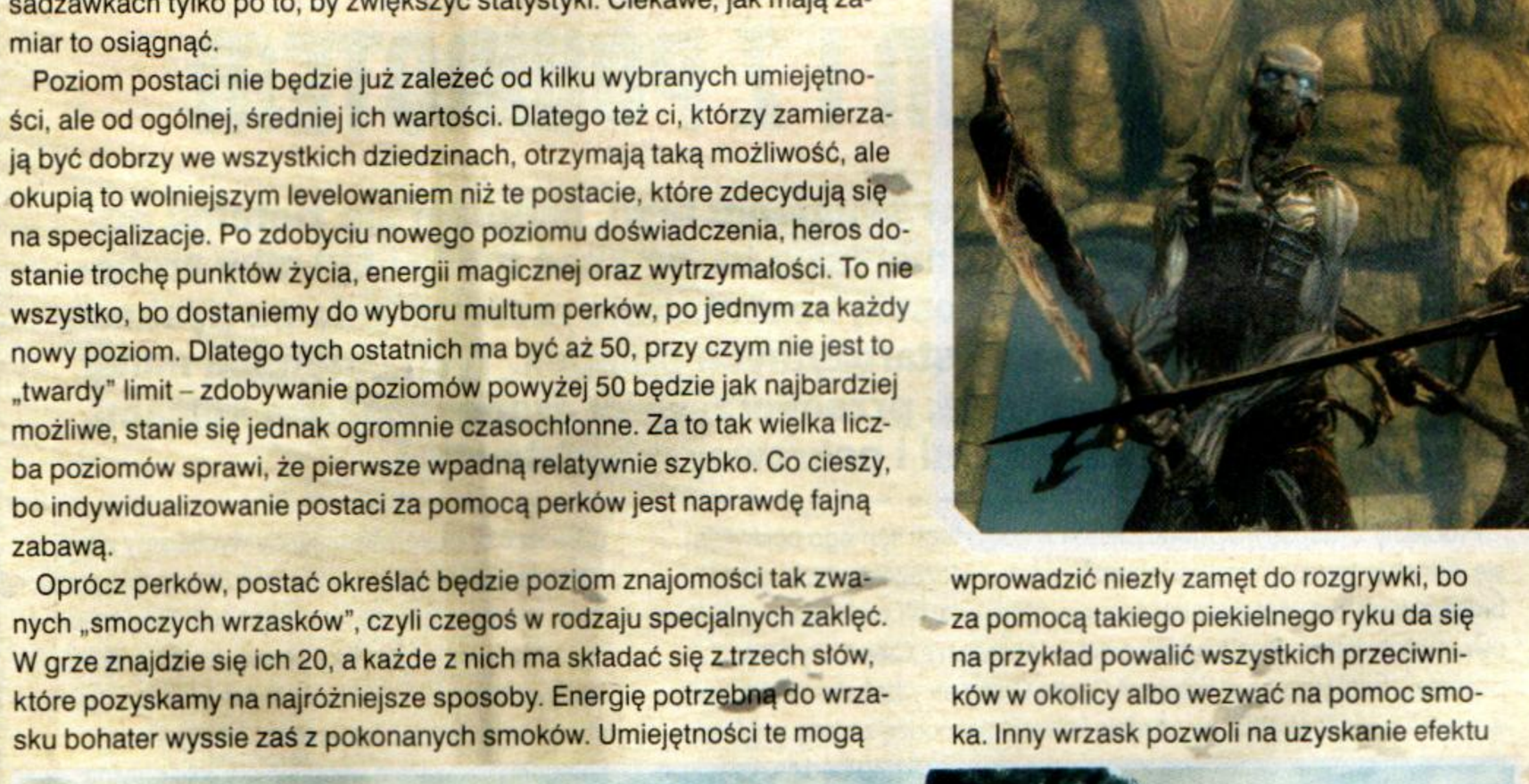
Ciekawszy jest fakt, że nie uświadczymy żadnych klas postaci – każdy bohater zacznie w tym samym miejscu, a tylko od grającego będzie zależeć kim się stanie. Im dłużej będziemy używać danej umiejętności, tym lepsi w niej się staniemy. Zawsze podobał mi się ten system, bo wygląda to wiele logiczniej, niż podbijanie poziomu zdolności krasomówczych po rozwaleniu z obrzyna bandy zombiaków. Autorzy obiecują przy tym ograniczenie

☐ To urocze stworzonko to najprawdopodobniej jakaś forma Yeti. Grający słusznie wpadł na pomysł potraktowania go czarem ognia, bo jak wiemy, Yeti są istotami zimnolubnymi i istnieje spora szansa, że nie lubią płonąć.

głupawek, które były plagą Obliviona, czyli rycerzy przemierzających drogę od miasta do miasta ciągle podskakując lub pływających w miejskich sadzawkach tylko po to, by zwiększyć statystyki. Ciekawe, jak mają zamiar to osiągnąć.

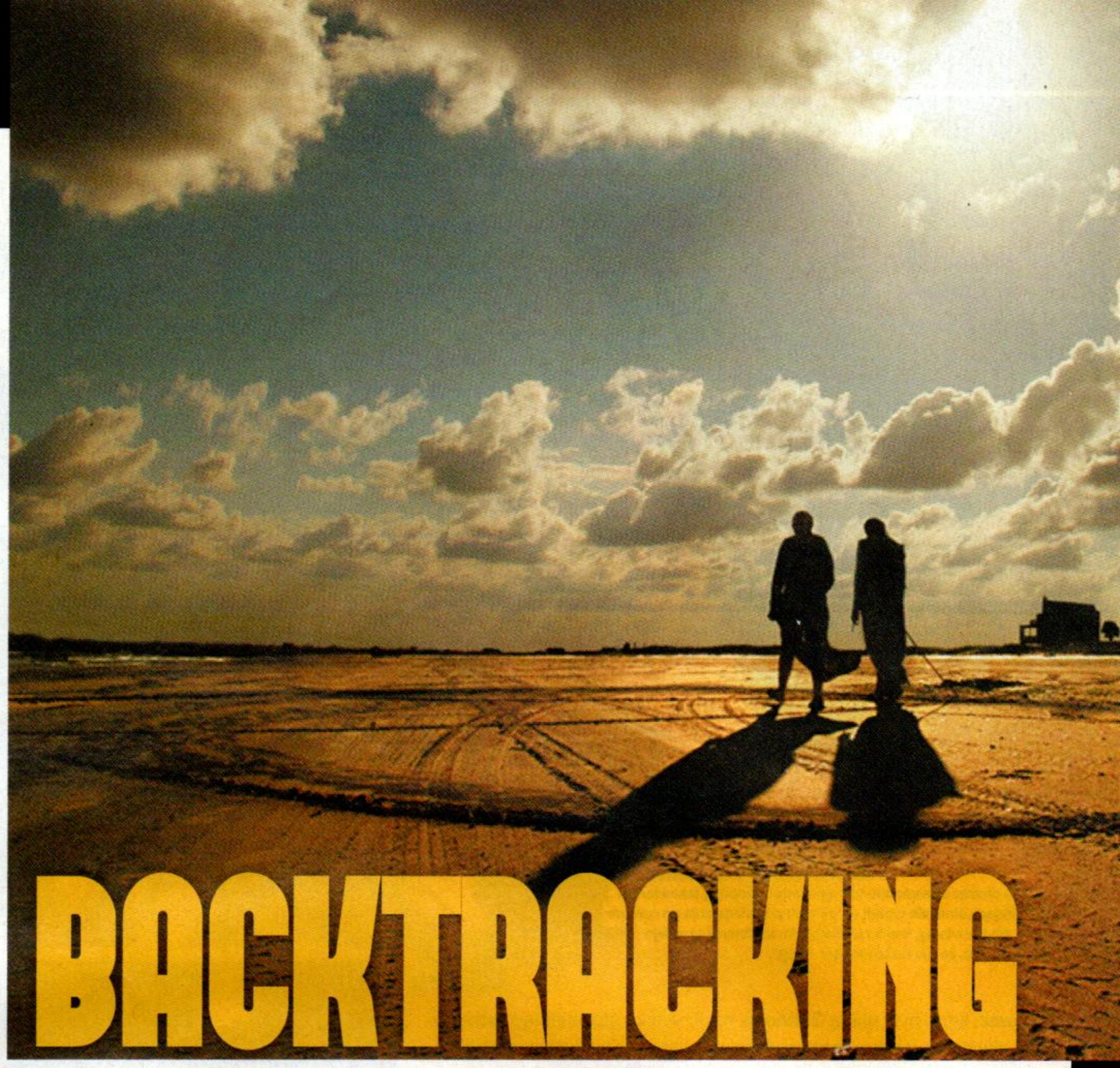
Poziom postaci nie będzie już zależeć od kilku wybranych umiejętności, ale od ogólnej, średniej ich wartości. Dlatego też ci, którzy zamierzają być dobrzy we wszystkich dziedzinach, otrzymają taką możliwość, ale okupią to wolniejszym levelowaniem niż te postacie, które zdecydują się na specjalizacje. Po zdobyciu nowego poziomu doświadczenia, heros dostanie trochę punktów życia, energii magicznej oraz wytrzymałości. To nie wszystko, bo dostaniemy do wyboru multum perków, po jednym za każdy nowy poziom. Dlatego tych ostatnich ma być aż 50, przy czym nie jest to „twardy" limit – zdobywanie poziomów powyżej 50 będzie jak najbardziej możliwe, stanie się jednak ogromnie czasochłonne. Za to tak wielka liczba poziomów sprawi, że pierwsze wpadną relatywnie szybko. Co cieszy, bo indywidualizowanie postaci za pomocą perków jest naprawdę fajną zabawą.

Oprócz perków, postać określać będzie poziom znajomości tak zwanych „smoczych wrzasków", czyli czegoś w rodzaju specjalnych zaklęć. W grze znajdzie się ich 20, a każde z nich ma składać się z trzech słów, które pozyskamy na najróżniejsze sposoby. Energię potrzebną do wrzasku bohater wyssie zaś z pokonanych smoków. Umiejętności te mogą wprowadzić niezły zamęt do rozgrywki, bo za pomocą takiego piekielnego ryku da się na przykład powalić wszystkich przeciwników w okolicy albo wezwać na pomoc smoka. Inny wrzask pozwoli na uzyskanie efektu bullet time, więc prawdopodobnie dostaniemy szansę podziwiania, jak nasz barbarzyńca, w zwolnionym czasie, rzuca w przeciwników przygotowaną wcześniej rybą po grecku.



☐ Smoki powróciły do Tamriel i nie oznacza to tylko tego wielkiego, złego bossa, którego gra rzuci na nas na końcu. Bohater napotka smoki małe i duże, a jako szanujący się ich łowca, żadnemu nie przepuści.

Gra ogólnie będzie łatwiejsza, przystępniejsza i szybsza, jak wszystko w dzisiejszych czasach. Przyznam szczerze, że takie deklaracje Bethesdy w połączeniu z doświadczeniami z ich grami wprawiają mnie w lekki niepokój, jeżeli idzie o warstwę narracyjną Skyrim. Z drugiej strony, pracownicy tego studia są absolutnymi mistrzami w temacie eksploracji pięknych, rozległych światów. Poza tym jest jeszcze system rozwoju postaci, który uważam za najlepszy w znanych mi cRPG, a przecież został dodatkowo wzbogacony o genialne falloutowe perki. Dlatego pomimo mojego marudzenia na fabularną stronę gry i na dialogi, jestem przekonany, że dam się wciągnąć wspaniale zapowiadającej się eksploracji, dynamicznej walce oraz możliwości wyluzowania się przy szykowaniu grzybów w cieście. //**sasori**



BACKTRACKING

CZYLI TAM I Z POWROTEM

Doktor Jones, oblizując w skupieniu brwi, przyjrzał się złotemu posążkowi... czegoś tam. Mniejsza o to, bo choć może i był niby archeologiem, to jego specjalnością pozostawało raczej pranie po pyskach nazistów i pokonywanie starożytnych pułapek. Tych ostatnich minął przed chwilą całe mrowie, przemierzywszy drogę najeżoną kolcami, zapadniami i pokrewnym badziewiem.

Teraz ważąc w dłoni gustowny woreczek wykonany z łosiej moszny, szykuje się do odstawienia akcji, którą wszyscy świetnie znamy. Szybkim ruchem podmieni woreczek piasku na posążek czegoś tam, czym sprawi, że cała starożytna świątynia – z wciąż działającymi, bezcennymi dla nauki mechanizmami – zacznie walić się w ruinę. Brawo, doktorze, nie ma to jak zaprzepaścić mokre marzenie każdego archeologa dla kawałka złota. Tak czy siak, miejscówka idzie w rozsypkę, a Indiana Jones rusza galopem w drogę powrotną, dodatkowo motywowany jeszcze wielkim, okrągłym kamulcem podążającym jego śladem. Co to ma wspólnego z naszym cudownym hobby? Jak to co? Toż to chyba najbardziej znany przykład backtrackingu w popkulturze. A backtracking jest nieodzownym elementem gier.

POWTÓRKA Z ROZGRYWKI

Choć powyższe porównanie wystarczyło mi, by wytłumaczyć czym jest backtracking kompletnemu laikowi, na wszelki wypadek uściślę jeszcze sprawę. Terminem „backtracking" określa się sytuacje, w których gracz ponownie przemierza wcześniej odwiedzone lokacje. Może być do tego zmuszony przez developerów lub robić to kompletnie dobrowolnie. Jest jeszcze trzecia sytuacja – może mieć rozeznanie w terenie i zdolności czytania mapy na poziomie wędzonego jesiotra – czyli zupełnie tak jak ja. Dzięki tej mojej pokraczności w orientacji przestrzennej, na Cytadeli spędziłem więcej czasu niż niejednemu graczowi zajęło przejście całego Mass Effect. Co ciekawe, sieroty mojego pokroju sprawiają, że developer musi brać pod uwagę zagadnienie backtrackingu nawet wtedy, gdy gra ma być docelowo zupełnie go pozbawiona – czyli liniowa do bólu. Za przykład może posłużyć typowa sytuacja, z którą musieli się zmierzyć pracownicy Bungie przy szlifowaniu trzeciego Halo. Zauważyli oni, że na poziomie z dżunglą wielu graczy gubiło się i szwędało po krzakach bez większego celu, często zapuszczając się z powrotem na sam początek mapy. Aby oszczędzić grającym tego frustrującego backtrackingu oraz zachować szybki, emocjonujący rytm gry, ustawiono przeszkodę, którą da się pokonać tylko w jedną stronę. Rozwiązanie proste i efektowne, ale cała trudność leży w tym, by wychwycić takie problematyczne momenty jeszcze w fazie testów.

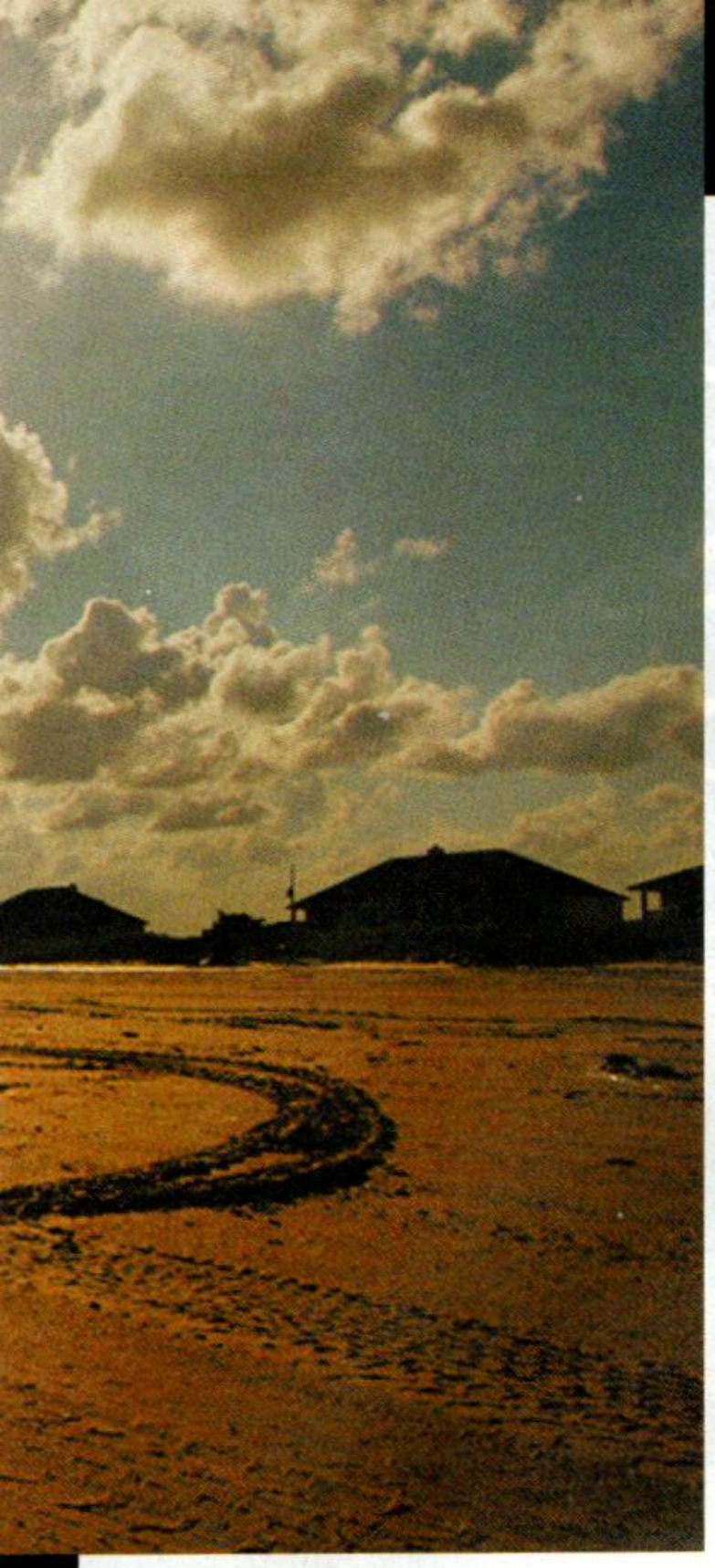
Developerzy mogą chcieć uniknąć backtrackingu również z bardziej prozaicznego powodu – trudności programistycznych, jakie ich spotykają przy umożliwieniu dowolnych wycieczek wstecz. W wielu grach powrót do poprzedniego poziomu może być bardziej skomplikowany niż to się wydaje. W części gier da się zastosować proste rozwiązanie – gra „udaje", że nie było nas jeszcze na tej planszy i po raz kolejny zaszczyca całym dobrem inwentarza. Sytuację taką możemy napotkać w genialnym Castle Crashers, gdzie autorzy dali nam kompletną dowolność w podążaniu naszymi własnymi śladami. Dobra decyzja, bo umożliwienie graczom podbijania w ten sposób poziomu postaci oznaczało po prostu przedłużenie czasu spędzonego ze świetną grą. Niektórzy zaś, ci mniej zdolni, mogli podpakować panopka tak bardzo, by każdego bossa zdmuchnąć dwoma piardami. Zadowoleni są wszyscy – zwykli gracze, wyznawcy tytułu oraz narkoleptycy, bo mogą sobie przysnąć trzymając przycisk ataku i w ten sposób przejść grę.

Problemy z radosnym powtarzaniem w kółko tego samego pojawiają się jednak w bardziej rozbudowanych grach – szczególnie tych, gdzie backtracking jest właściwie ich esencją. Mam tutaj na myśli tytuły z wielkim, otwartym światem. Piaskownice pokroju Assassin's Creed czy GTA pozostają tutaj jeszcze w kategorii Castle Crashers – bohater znajduje się w czymś rodzaju „bąbla", w obrębie którego zachodzą zmiany w przedstawionym świecie. Jeżeli ktoś zginie od noża – jego trup będzie grzecznie leżał w miejscu zgonu. Jeżeli w powietrze wyleci samochód – spokojnie będzie się kopcić, a wokół niego rozpęta się panika i zaczną podniecać się gliniarze. Wystarczy jednak oddalić się z miejsca zbrodni, by bąbel przestał je obejmować. Wszystkie informacje o zmianach są kasowane, kiedy tylko bohater sobie pójdzie, a my tak naprawdę poruszamy się po wciąż takim samym świecie.

Takie rozwiązanie jest tylko połowiczne, niestety, i czasem można poczuć ukłucie żalu, że na Liberty City nie można sprowadzić kompletnego pandemonium, topiąc każdą ulicę w ogniu. Nie dysponujemy na razie jeszcze technologią, która by na to pozawalała – ogrom informacji, które musiałyby być przechowywane w pamięci konsoli jest zbyt wielki. Pół biedy jednak, kiedy chodzi o grę z wielkim światem, ale zrealizowaną w konwencji piaskownicy. Bąbel sprawdza się i zaczyna przeszkadzać dopiero wtedy, kiedy wyciskamy z gry ostatnie soki (a wtedy to już i tak raczej najwyższy czas, by przesiąść się na nowy tytuł). Developerzy mają o wiele twardszy orzech do zgryzienia, kiedy oddają graczowi duży świat, jednocześnie chcąc opowiedzieć konkretną historię. W tej kategorii przeważają wyraźnie gry role-playing, dlatego weźmy sobie za przykład nowe Fallouty (a jak ktoś nie lubi, niech pomyśli o Oblivionie – też zadziała). Brak możliwości backtrackingu zabiłby duszę tych gier, zrobienie z nich tytułów liniowych nie wchodziło w rachubę. Bąbel wypadłby zaś idiotycznie, nie wspominając już o tym, że uniemożliwiałby opowiedzenie w miarę wiarygodnej historii. Dlatego większość mniej istotnych zmian, które wprowadzimy do świata, utrzymuje się w nim przez trzy doby

NA STARE ŚMIECI

Czasami my, gracze, decydujemy się na backtracking, bo szczwane z nas sztuki. Najprostszym przykładem jest grindowanie w japońskich erpegach, czyli łażenie po terenach, które już raz przemierzyliśmy i tłuczenie punktów doświadczenia na biednych potworkach. Zgoda – czasami prowokują to autorzy gry, ustawiając nam na drodze jakiegoś porąbanego bossa, ale bądźmy szczerzy – często robimy to tylko po to, by poczuć się jak Pudzian w ringu z typowym pracownikiem chińskiej fabryki dżinsów. W różnych grach możemy wracać też po to, by uleczyć postać, podładować manę albo odwiedzić jakiś sklepik. Za to ci mniej szczwani spośród nas, mogą wracać, by jeszcze raz sprawdzić, gdzie właściwie mają wrzucić ten pierścień i dlaczego wszyscy krzyczą, kiedy założą go sobie na palec.



(czasu gry). Później dane (na przykład o pozostawionych w jakimś pojemniku przedmiotach) są resetowane, a gra zachowuje tylko te najważniejsze – na jakim etapie jest konkretny quest, która z kluczowych postaci zginęła czy jakie dialogi już przeprowadziliśmy. Informacji tych jest i tak już bardzo dużo, stąd spore obciążenie konsoli – czego efektami są pokraczna grafika i nieznośnie długie loadingi.

Twórcy Mass Effect 2 poszli nieco innym tropem – jest tylko kilka miejscówek, które można odwiedzić dowolną ilość razy. Poza hubami w stylu Cytadeli czy Ilium, wszystkie lokacje odwiedza się tylko raz, podczas wykonywanych w nich misjach. Nie ma więc kłopotu z nadmiarem danych, bactracking został za to sprowadzony do absolutnego minimum. Nie wszystkim wystarczyło to do poczucia wolności w dziele BioWare, z drugiej strony jednak – uwolniona moc przerobowa silnika poszła na stworzenie takich cudeniek jak kufer panny Mirandy. Albo poduszki Samary. Hmm, coś czuję, że trzeba znów pograć w ME2.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Czasami kwestia backtrackingu jest dla developera problemem, który trzeba w jakiś sposób rozwiązać. Częściej jednak powtórka z rozgrywki to oręż twórców gry – w dawnych czasach mogli zaoszczędzić trochę miejsca na kartridżu, a dzisiaj po prostu trochę grosza na produkcji. W obu przypadkach chodzi o wydłużenie rozgrywki przy jak najmniejszym nakładzie sił. Oczywiście, nasuwa się od razu myśl, że to efekt lenistwa i/lub skąpstwa – i nie będzie to w sumie myśl daleka od prawdy, należy jednak pamiętać, że normalni ludzie pracują dla chleba, a nie dla przyjemności. Przynajmniej w pierwszej kolejności dla chleba. Zdolny developer sprawi jednak, że przemierzanie tych samych korytarzy nie tylko nie będzie nam się nudzić, ale co więcej sami z radością wrócimy po swoich śladach. W serii Silent Hill pociągnięto ten motyw do ekstremum, przełączając miasteczko pomiędzy wersją normalną a demoniczną, ale są też przykłady dużo prostsze. Kiedy w Monkey Island II w podziemiach ganiał mnie LeChuck, byłem zbyt podekscytowany, by zwrócić uwagę na to, że biegam w kółko po tych samych korytarzach. Indy skupiony na wielkiej kuli na pewno wie, o czym mówię.

MANIA PRZEŚLADOWCZA

Twórcy gier mają bardzo różne sposoby na zmuszenie nas do backtrackingu i wcale nie muszą to być chamskie metody, jak umieszczanie klucza do blokujących drogę drzwi pierdyliard poziomów wstecz od miejsca, w którym rzeczone drzwi się znajdują. Łatwym sposobem do nakłonienia (przynajmniej części) graczy do ponownego szwendania się po starych miejscówkach są znajdźki i wszelkiego rodzaju bzdety do kolekcjonowania. Zabawę tę wydatnie wzmocniły w ostatnich czasach systemy osiągnięć/trofeów – a przyzna to zapewne każdy, kto dla takiej wirtualnej nagrody złaził kapcie w poszukiwaniu setek piór, paczek, gołębi, czy Wielki Elektron wie czego jeszcze. Czasami gracze wręcz marudzą, kiedy gry posiadają przedmioty do kolekcjonowania, a nie pozwalają na backtracking. Na najpopularniejszym portalu o osiągnięciach jest nawet specjalne miejsce na te spośród nich, które można z tego powodu przegapić.

Na intensywnym wykorzystaniu backtrackingu opiera się zresztą cała szkoła pisania gier. Najbardziej rozpoznawalnymi przedstawicielami tego trendu są gry z serii Metroid i Castlevania (zwane nawet *Metroidvania*), których akcja przebiega na ogromnych, ale jednolitych mapach. Cały myk polega na tym, że aby dostać się w określone rejony mapy, potrzebne są konkretne umiejętności – rzecz jasna udostępnione graczowi dopiero w późniejszych etapach gry. To właśnie w Castlevanii cofałem się o wiele komnat, bo gdzieś tam było miejsce, do którego nie mogłem wcześniej doskoczyć – a że teraz odblokowałem podwójny skok... Identyczne mechanizmy obowiązują przy baraszkowaniu z panną Samus, choć jej zdarzało się już wykręcać świństwa. Mam tutaj na myśli końcówkę Corruption, która bezczelnie wysyłała nas wstecz po pociski potrzebne do pokonania pewnych drzwi. Gracz nie otrzymywał w zamian nic – żadnej nowej mocy czy broni, musiał za to pokonywać tych samych przeciwników, a nawet powtarzać niektóre z zagadek. W takich przypadkach backtracking smakuje jak sto piętnasta kanapka z pasztetową (i jest tak samo tani). W pułapkę złego backtrackingu wpadła odświeżona ostatnio seria Alien Breed, gdzie po kolejnych korytarzach szlajamy się wielokrotnie w tę i wewtę, by otworzyć drzwi X, zanieść gdzieś klucz Y albo naprawić komputer Z. Bieganie z kluczami nie jest tym, co tygryski lubią najbardziej. Zupełnie inaczej ma się sprawa z wypróbowywaniem tego, gdzie teraz może wcisnąć się Samus, skoro potrafi się już zwinąć w kulkę.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Backtracking może spełniać również nieco bardziej ambitne role, niż służyć tylko jako narzędzie do grindowania lub sztucznego wydłużania czasu rozgrywki. Dzięki możliwości powrotu do wcześniejszych lokacji można zwiększyć w graczu poczucie immersji, czyli wciągnięcia w świat gry. Dobrze widać to na przykładzie System Shock 2, w którym mamy możliwość podróżowania po wielkim statku kosmicznym. Podczas przygody niejednokrotnie odwiedzamy te same lokacje, ale w trakcie wykonywania innych zadań czy w poszukiwaniu innych informacji lub przedmiotów. Dzięki temu mocniejsze jest wrażenie przebywania na autentycznym statku, niż miałoby to miejsce w przypadku pocięcia gry na liniową serię miejscówek.

Duchowy spadkobierca System Shock 2, Bioshock, również wpisuje się w ten schemat. Miasto Rapture wydaje się bardziej rzeczywistym miejscem między innymi dlatego, że możemy swobodnie się po nim poruszać. Wiarygodności nie burzą bzdury pokroju ciągle zawalających się za nami korytarzy czy wybuchających batyskafów. Backtracking zastosowany w ten sposób pomaga zachować spójność świata, odciągnąć grającego od myśli, że to tylko gra. Tym bardziej martwi to, co stało się z Bioshockiem 2, gdzie, jak to ujął dyrektor projektu Jordan Thomas: „Z powodu ogromnej ilości nakładu pracy, jaki wymaga obsługa backtrackingu, zrezygnowaliśmy z niego dla bardziej interesujących i rzucających się w oczy rozwiązań" – czyli tłumacząc z marketingowego: dla niczego. Pocięte na kawałki Rapture nie miało już tyle klimatu, co w poprzedniej grze.

MARTWI TO, CO STAŁO SIĘ Z BIOSHOCKIEM 2, GDZIE, JAK TO UJĄŁ DYREKTOR PROJEKTU JORDAN THOMAS: *„Z POWODU OGROMNEJ ILOŚCI NAKŁADU PRACY, JAKI WYMAGA OBSŁUGA BACKTRACKINGU, ZREZYGNOWALIŚMY Z NIEGO DLA BARDZIEJ INTERESUJĄCYCH I RZUCAJĄCYCH SIĘ W OCZY ROZWIĄZAŃ"* – CZYLI TŁUMACZĄC Z MARKETINGOWEGO: DLA NICZEGO

Na szczęście nie zanosi się jednak, aby ten trend miał być utrzymywany – miasto z trzeciego Bioshocka ma nawiązywać swoją formą do pierwszych gier z serii „shocków" i zezwoli na dowolny, radosny backtracking. Którego nigdy za wiele, bo przecież w rękach zdolnego twórcy potrafi być nad wyraz zabawny, a dla kogoś, kto pokocha daną grę, jest idealnym sposobem na wydłużanie rozgrywki. Wypijmy więc za kreatywność developerów i z nostalgią powracajmy na stare śmiecie – oby tylko z nowymi mocami.

W tym miejscu grzecznie się z Wami pożegnam, dziękując za lekturę. Idę odkurzyć płytkę z ME2, by ponownie przeanalizować pewne aspekty kunsztu grafików z BioWare. Do przeczytania za miesiąc! //**sasori**

The Darkness II™

INFO
DEVELOPER: DIGITAL EXTREMES
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: JESIEŃ 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360

„Mogę to potwierdzić, Mike znów wcieli się w Darkness. Strasznie się z tego cieszymy, to naszym zdaniem była najlepsza rzecz w pierwszej części” **– to odpowiedź lead designera Toma Galta na pierwsze pytanie, które mu zadałem. Mamy zatem jasność, Mike Patton, wokalista Faith No More, motor napędowy Tomahawka, Peeping Toma i wielu innych projektów po raz kolejny zacharczy z naszych głośników jako demon, co wyszło mu w pierwszej części fenomenalnie. W ogóle ekipa Digital Extremes wyraża się z szacunkiem o pierwszej części gry i bardzo się z tego cieszę, bo mimo pewnych niedoróbek nawet dziś uważam ją za kapitalną pozycję. Jeśli nie mieliście okazji zagrać w The Darkness, koniecznie nadróbcie zaległości w wolnej chwili, zwłaszcza, że dziś powinna być tania jak barszcz.**

Dla tych, co nie grali w The Darkness – krótkie wprowadzenie. Stworzona w oparciu o komiksy gra pozwalała nam wcielić się w Jackiego Estacado, młodego „cyngla" włoskiej mafii. Miejsce akcji to Nowy Jork. Jackie podpada bossowi, który chce go zlikwidować, jednak w młodym drzemie tajemnicza siła – tytułowy Darkness – która ujawnia się dokładnie w 21. urodziny młodzieńca. Gdy Estacado znajduje się w ciemnościach, wyrastają mu demoniczne macki, rozrywające przeciwników na strzępy. Pojawiają się też Darklingi – niewielkie pokraki, wspierające Darkness i Jackiego. Osią gry jest nie tylko śmiertelna rozgrywka między licznymi zabójcami, a zespołem Jackie/Darkness, ale także konflikt między chłopakiem a demonem – Darkness chce przejąć władzę nad umysłem Jackiego, z kolei Estacado chce w pełni panować nad mocami demona.

„Gdy zdecydowaliśmy się na ten projekt, oczywiście kupiliśmy wszystkie możliwe komiksy, ale także solidnie przyjrzeliśmy się pierwszej części gry. Bardzo nam się podobała, zresztą tak samo jak wielu graczom i recenzentom. Zdecydowaliśmy się nie wywracać wszystkiego do góry nogami i doszliśmy do wniosku, że bezpośredni sequel będzie najlepszym wyjściem.

Tworząc postacie i scenariusz, mocno inspirowaliśmy się komiksami. Kim jest Jackie, czym jest Darkness, jaka jest ogólna stylistyka całego świata komiksów. Właśnie, stylistyka – bardzo istotny był dla nas styl graficzny. Ten, który przyjęliśmy mocno nawiązuje do komiksów; zależało nam na stworzeniu niemalże wirtualnego komiksu. Wreszcie – przemoc, wręcz wylewająca się z kart komiksu. Tam gdy Jackie dostaje świra i wychodzi z niego Darkness, zdarzają się całe strony pełne porozcinanych ciał zalanych krwią. To istotna część całości" – Tom Galt.

O tak, dobrze widzicie na screenach, co tu jest grane. Krew i flaki w ilościach hurtowych. Akcja dema, na prezentację którego udałem się do Nowego Jorku, zaczęła się w zatęchłej piwnicy, gdzie Jackie dochodzi do świadomości najwyraźniej po lekkim urazie głowy. Wraca ostrość widzenia, bohater rozgląda się powoli, by zauważyć, że ktoś właśnie go krzyżuje, wbijając mu w dłonie wielkie gwoździe. Niezły początek dnia. Oprawcy, których jest przynajmniej dwóch, rozmawiają między sobą komentując fakt, że są bezpieczni, bo Jackie nie może uwolnić mocy Darkness. Dlaczego? Najwyraźniej ma z tym coś wspólnego owijający naszego bohatera dym z tajemniczej substancji, która tli się w przedziwnej – wyglądającej na starożytną – urnie. Głosy w tle zdają się potwierdzać to, co już podejrzewaliśmy: to jakiś starożytny rytuał. Z ciemności wychyla się jedna z postaci i podchodzi w stronę Jackiego; jego twarz jest straszliwie poorana bliznami i zdeformowana.

Kim jest ten przerażający stwór? **„Gra rozpoczyna się w dwa lata po zakończeniu The Darkness. Jackie, po likwidacji Pauliego, odpowiedzialnego za śmierć dziewczyny bohatera Jenny, jest teraz Donem rodziny Franchetti. Okaleczony typ próbuje wyciągnąć moc Darkness z Jackiego. To kluczowa postać scenariusza gry – fabuły, o której nie będziemy dziś wiele mówić, a którą poznacie w nadchodzących miesiącach"** – mówi Tom Galt. Pozostaje zatem uzbroić się w cierpliwość i bacznie wypatrywać nowych informacji o grze. Tymczasem The Cripple Man (Kaleka), jak nazywa głównego antagonistę designer, wygłasza groźnie brzmiący monolog, ale Estacado zdaje się odpływać i przypomina sobie wydarzenia poprzedzające scenę kaźni…

...Nowy Jork, wieczór. Miejsce akcji: wykwintna restauracja. Panowie w garniturach, panie w sukniach zdecydowanie wieczorowych. Staroszkolna gangsterka pełną gębą. Jackie wchodzi do knajpy i powoli, niespiesznie idzie do stolika ulokowanego głęboko na tyle sali. Menedżer knajpy kłania mu się niemal w pas, prowadząc na miejsce, gdzie czekają dwie urocze blondynki. Jackie zamienia z nimi kilka słów i zamierza usiąść, gdy ze zdziwieniem obserwuje jak głowa jednej z nich niemal eksploduje w akompaniamencie bryzgającej krwi i fruwających flaków. Za szybą, a raczej jej pozostałościami pojawiają się mordercy i zaczynają zalewać lokal morzem ołowiu. Krew leje się strumieniami, ludzie padają jak muchy, panuje chaos. Jackie próbuje się wycofać, gdy nagle zostaje skoszony celną serią. Noga cała w strzępach, nie da rady iść. Na szczęście pojawia się pomoc; ktoś bierze młodego Dona pod pachy i zaczyna ciągnąć go w stronę kuchni. Jackie ma wolne ręce, więc wyciąga dwie spluwy i sprawnie radzi sobie z nadciągającymi falami przeciwników. „Brać go żywcem!" – słychać okrzyki napastników. Gdy po chwili Jackie wraz ze swoim człowiekiem chowają się w kuchni, w ich stronę lecą koktajle Mołotowa. Ogień, morze ognia. Cięcie…

„W porównaniu do The Darkness, nasza gra będzie liniowa, ale za to bardziej efektowna, z dopracowaną i nowoczesną walką wręcz. Zależy nam na wessaniu gracza do tego świata i zapewnienia mu ostrej jazdy i najlepszych doznań. To będzie też dość osobista historia, dlatego jako designerzy potrzebujemy mieć większą kontrolę nad wydarzeniami w grze". Tym samym Tom Galt potwierdza, że budują swoją grę na modłę większości dzisiejszych FPSów – linowo, ze skryptowanymi wydarzeniami. Co oczywiście nie jest złe, o ile skrypty i wydarzenia są wystarczająco efektowne. Trochę jednak szkoda, bo w pierwszej części Jackie poruszał się metrem po Nowym Jorku i mógł wziąć udział w kilku misjach pobocznych.

□ „Little Italy", czyli włoska dzielnica w Nowym Jorku tradycyjnie staje się miejscem mafinijch porachunków. Tym razem wmiesza się w nie również przerażający demon w ciele Jackiego Estacado.

„ZDECYDOWALIŚMY SIĘ NIE WYWRACAĆ WSZYSTKIEGO DO GÓRY NOGAMI I DOSZLIŚMY DO WNIOSKU, ŻE SEQUEL BĘDZIE NAJLEPSZYM WYJŚCIEM" – Tom Galt

□ Tom Galt i wypchany zwierz.

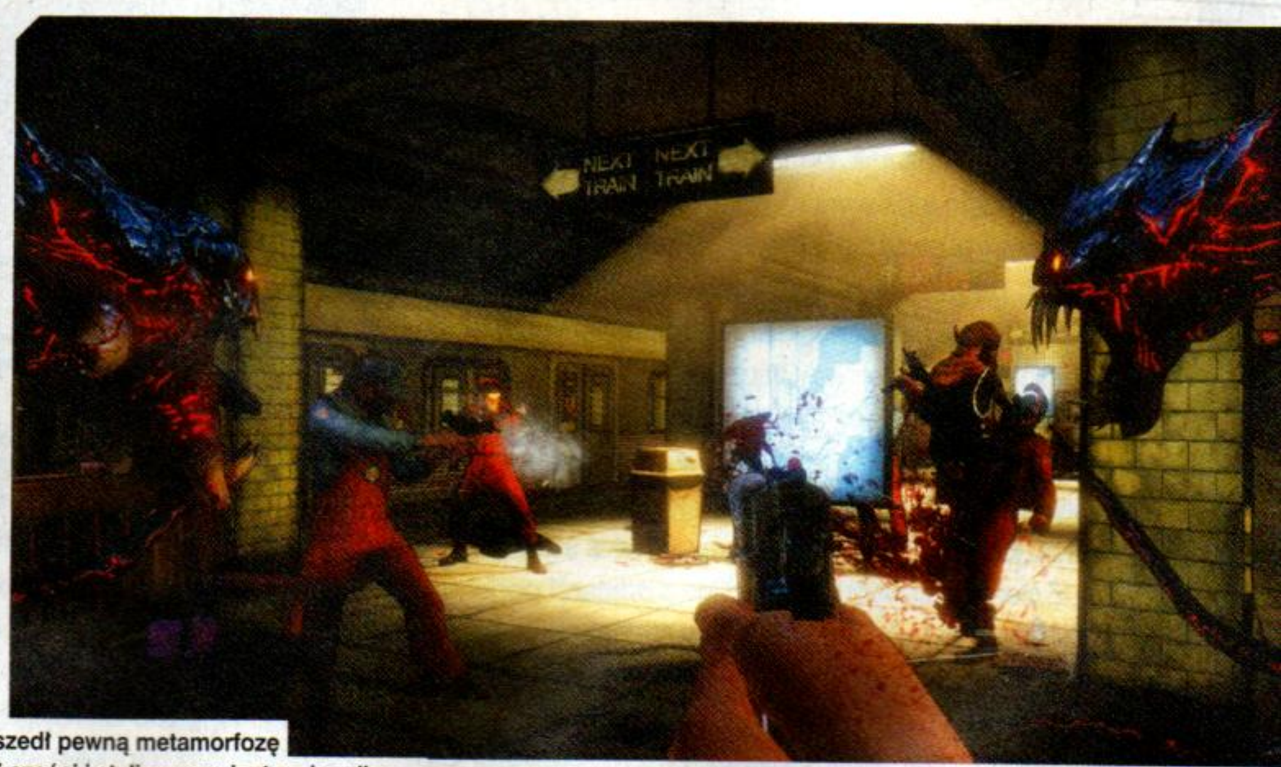
SEKS I KINECT

Jackie ma pewien problem, a mianowicie nie może uprawiać seksu. To znaczy, technicznie rzecz biorąc może, ale w momencie, w którym spłodzi potomka, padnie trupem, a moc Darkness przejdzie na jego dziedzica. Dlaczego nie miałby jednak, od czasu do czasu, delikatnie zabawić się z jakąś urodziwą blondynką? *„Um... nie, nic z tych rzeczy. Jackie w dalszym ciągu kocha Jenny, która co jakiś czas go nawiedza”.* Faktycznie, podczas dema miała miejsce scena, w której zwiewna niczym Yorda Jenny tłumaczyła Jackiemu, że jest silny i da sobie radę. Na moją uwagę, że gra jest i tak już ultrabrutalnym, dozwolonym od 18 lat gorefestem z odcinanymi łbami i wyrywanymi sercami developer zmarszczył czoło: *„Może faktycznie powinniśmy się nad tym pochylić”*, ale wyczułem, że niespecjalnie chciał ciągnąć ten temat. Trudno, nie tym razem fani Jackiego. Dodał tylko, jakby usprawiedliwiając się nieco: *„Wszystko co robimy jeśli chodzi o przemoc służy scenariuszowi”.*

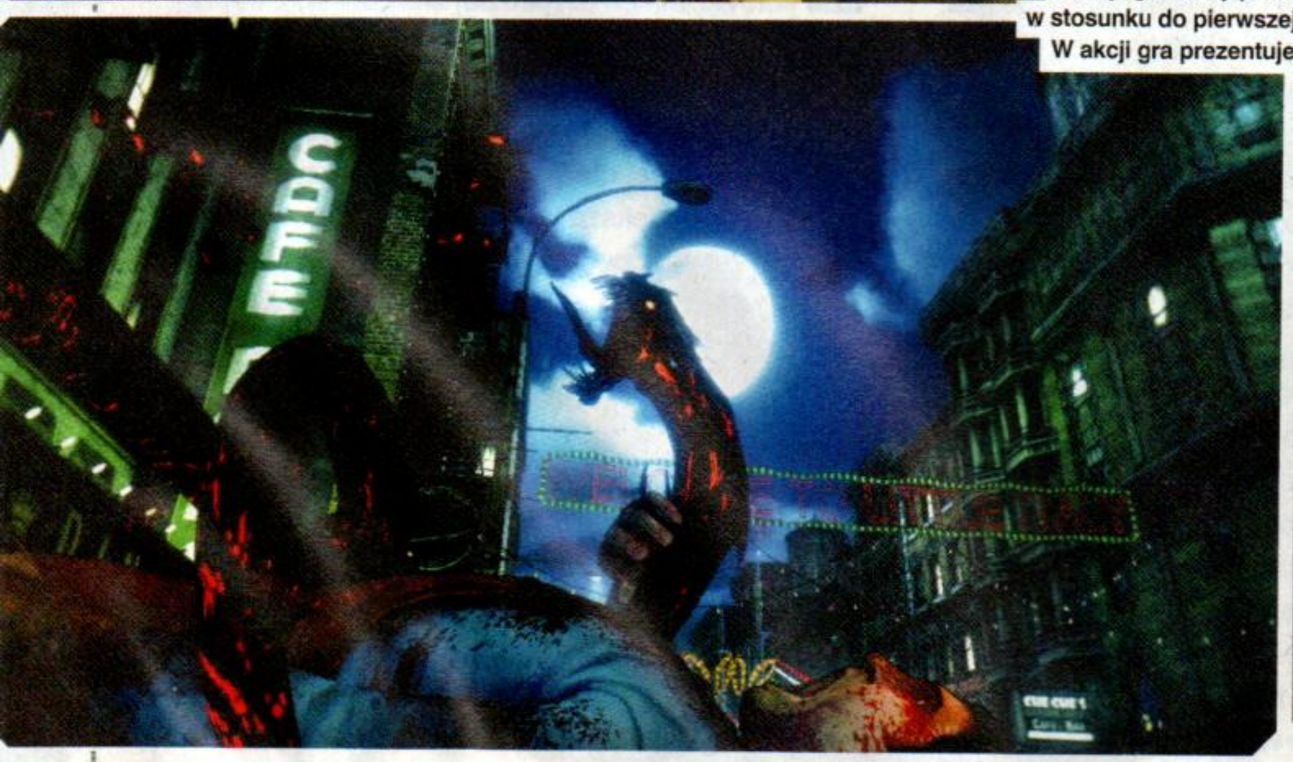
Jak zawsze próbuję wyciągnąć z developera tyle, ile się da, ale muszę przyznać, że twarda sztuka z Toma. Nie daje się podpuścić, mówi tylko o tym, co mu wolno. Rozpaczliwie pytam o co się da, w tym o nowe kontrolery: *„Bardzo podoba mi się Kinect, ale stworzenie shootera FPP, który będzie w pełni kontrolowany przez kamerkę będzie ekstremalnie trudne, to spore wyzwanie dla developera. Z hybrydowym sterowaniem, wykorzystującym zarówno joypad jak i kamerę, to mogłoby działać. Jeśli chodzi o kontrolę ruchową w The Darkness II, nie mam na ten temat nic do powiedzenia”.* Obsługa Move też wydaje się trudna do zaimplementowania – macki, ręce, sporo tych kończyn do obsłużenia, no ale nie przesądzajmy...

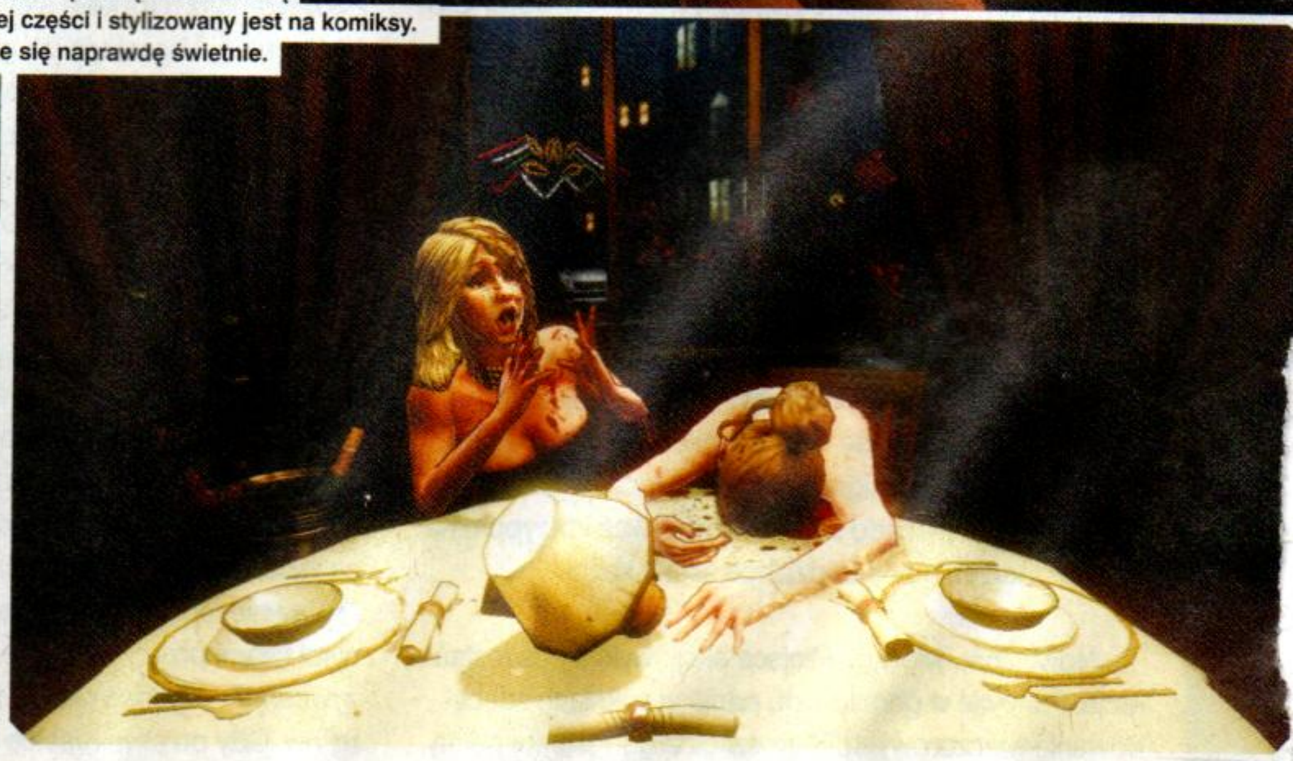
Autorzy zaprezentowali jeszcze jeden fragment rozgrywki. Zaczęło się w ciemnej alei, gdzie na bohatera czekało kilku hitmanów. Jackie korzystając z mocy Darkness dosłownie zalał okolicę krwią, dodatkowo za pomocą macki cisnął trupem, śmietnikiem, a na końcu wyrwał drzwi z klasycznej, nowojorskiej żółtej taksówki. W chwilę później akcja przeniosła się na stację metra, gdzie miała miejsce niezwykle dynamiczna strzelanina z licznymi, ale ubranymi dla niepoznaki w jednakowe pomarańczowe kombinezony przeciwnikami. Pewnie ekipa remontowa. Estacado szalał z dwiema spluwami, shotgunem i uzi, Darkness pomagał mu niemal w każdym momencie, a między tym wszystkim biegał jeszcze Darkling.

„Jesteśmy niezwykle zadowoleni z systemu, który tylko częściowo zapożyczyliśmy z pierwszego The Darkness. Gracz może trzymać dwie spluwy albo jedną i przerzucać ją między rękami, strzelać z obu jednocześnie, bądź tylko z jednej – pełna dowolność. Ale rozbudowaliśmy go w znaczący sposób. W pierwszej części aktywna była tylko jedna macka demona; gdy przytrzymałeś przycisk wysuwała się i łapała to, co było do złapania, a gdy tylko go przycisnąłeś – odpychała przeciwników. To było dobre i nie były potrzebne zmiany, ale rozwinięcie. W Darkness 2 lewą macką można łapać przeciwników, ale także szlachtować ich prawą. Możesz strzelać, zagarniać przeciwnika i ciąć go na kawałki w tym samym czasie. To są podstawowe mechanizmy gry, pozwalające nam zachęcić graczy do zbliżenia się do przeciwników”. Owszem, co cztery kończyny (w tym dwie trzymające spluwy i dwa ramiona rżnące wszystko, co się nawinie) to nie dwie. Nie sposób nie zachwycić się tym pomysłem.



□ Styl graficzny przeszedł pewną metamorfozę w stosunku do pierwszej części i stylizowany jest na komiksy. W akcji gra prezentuje się naprawdę świetnie.





„Jesteśmy też bardzo dumni z naszego slashera; prawdopodobnie mamy najlepszy mechanizm walki na bliski kontakt w FPSach, a to z powodu prawej macki demona, którą można dowolnie ciąć przeciwników. Gracz może nią kierować jak chce – ciąć od góry, z dołu, z lewej, z prawej, ukośnie. Pełna kontrola za pomocą prawej gałki analogowej. Można odcinać kończyny, głowy, przecinać wrogów na pół". Niestety, podczas prezentacji autorzy nie pozwolili zagrać, by sprawdzić mechanizm dekapitacji własnoręcznie, ale to, co wyczyniał typ ze studia wyglądało niezwykle dynamicznie i efektownie. A przy okazji ultrabrutalnie: odrywane kończyny i głowy latały w powietrzu, ciała przebijane na wylot bezwładnie opadały na ziemię, a demon łapczywie wyżerał serca konających, co wzmagało jego moce.

Nie omieszkałem zapytać o fachowe wizje piekła, które występowały w pierwszej części. Jackie trafiał tam, bo... – zagrajcie, to się przekonacie. W każdym razie pojawiały się także i takie sekcje. **„Wizje piekła w klimatach Pierwszej Wojny Światowej były czymś naprawdę nieoczekiwanym w pierwszej części gry, a ludzie je pokochali. Większość akcji naszej gry rozgrywa się w Nowym Jorku, głównym bohaterem jest Jackie… Ale jak wiecie Darkness siedzi w jego głowie, co pozwala nam na realizację różnych pomysłów. Spodziewajcie się mrocznych i pokręconych rzeczy".** Niejednoznaczna odpowiedź, ale w mojej opinii na pewno nie zabraknie takich atrakcji – w końcu stanowiły o sile pierwszej części.

„Poza mocami demonicznych ramion mamy też Darklinga, jedną z kluczowych postaci w grze, ważną dla scenariusza. Darkling występuje w całej grze, od początku do końca. Za każdym razem gdy jesteś w ciemnościach, pojawi się automatycznie. W pierwszej grze co prawda było kilku Darklingów, ale gracz musiał podejść do dziury, w której się spawnowali i wybrać sobie pomagiera. To rozwiązanie nie przypadło nam do gustu – nasz Darkling jest zawsze do dyspozycji gracza. Zabija przeciwników, przynosi amunicję, pomaga w misji, na przykład pokazując drogę, a także wnosi sporo humoru poprzez swoją osobowość, choćby opowiadając dowcipy. Będą też inne moce, ale o nich nie możemy na razie mówić. Mogę jedynie zapewnić, że w grze pojawi się progresja – nie wszystkie moce będą dostępne dla gracza od samego początku zabawy". Faktycznie, widoczny na screenach minion (w koszulce z brytyjską flagą, nie wiedzieć czemu) kręcił się po okolicy przez cały czas podczas starcia na stacji metra, donosząc magazynki, rzucając się na przeciwników, a w pewnym momencie oddał mocz na trupa, rechocząc coś pod nosem. Autorzy twierdzą, że zwyrodniały maluch jest ważną postacią dla fabuły i ma swoje powody, dla których pomaga Jackiemu i demonowi.

Darkness lubi ciemność i przeszkadza mu światło. W pierwszej części gry ostrzeliwanie latarni bądź rozbijanie żarówek stawało się momentami uciążliwe. Autorzy są tego świadomi: **„Sporo o tym rozmawialiśmy jeszcze na początku prac. To prawda; w The Darkness gracz wdając się w walkę najczęściej przez pierwsze 30 sekund musiał skupić się na strzelaniu w światła, a to jest coś, czego chcemy uniknąć. Chcemy wrzucić graczy do akcji tak szybko, jak tylko się da, bo mamy ten świetny system walki na bliski kontakt i zależy nam na tym, by go wykorzystywali. Na tyle, na ile jest to możliwe, staramy się nie rozświetlać za mocno miejsca akcji i nie zmuszać gracza, by w kółko strzelał do źródeł światła. Pozostawiamy wybór – Jackie może wyjść naprzeciw przeciwnika stojącego w oświetlonym miejscu, ale jest to mniej bezpiecznie, niż gdyby zachował się inaczej.**

Oczywiście światło to w dalszym ciągu wróg Mroku, dlatego mamy również zakłócenia widzenia, kiedy wali Jackiemu w oczy i uporczywy, nieprzyjemny dźwięk dobiegający do uszu. W ogóle w grze zaobserwujecie różnokolorowe efekty świetlne, takie jak poświata wokół przeciwników lub ich bijące serca – łakomy kąsek dla demona". Potwierdzam – wymiany ognia nie polegały teraz na celowaniu przede wszystkim w każdą żarówkę czy neon znajdujące się na poziomie, choć od czasu do czasu prezentujący grę ostrzeliwał źródła światła.

The Darkness II w akcji wygląda świetnie; faktycznie dzięki specjalnemu cieniowaniu udało się zachować komiksowy styl, a jednocześnie napakować grę nowoczesnymi efektami graficznymi. Na pierwszy plan wysuwa się gra świateł i cieni, a zaraz za nim – bryzgająca hektolitrami krew z przebijanych, ciętych, rozrywanych i rozstrzeliwanych przeciwników. Zapytałem Toma o silnik napędzający grę. **„Nasz silnik Evolution Engine powstał przy okazji prac nad Dark Sector, pięć lat temu. Rozwijaliśmy go od tamtego czasu, nad Darkness 2 pracujemy już od kilku lat stopniowo dodając nowe funkcje. Mamy świetne algorytmy liczące fizykę, wspaniały system animacji**

□ Szkice koncepcyjne Nowego Jorku zdradzają, że akcja oprócz wymienionej w tekście restauracji przeniesie się do płonącej... hmm... fabryki oraz na nadbrzeże rzeki Hudson.

„NASZA GRA BĘDZIE LINIOWA, ALE ZA TO BARDZIEJ EFEKTOWNA, Z DOPRACOWANĄ I NOWOCZESNĄ WALKĄ WRĘCZ" – Tom Galt

☐ Walka jest efektowna i może być prowadzona na wiele sposobów – cieszy fakt, że kolejny po Bulletstorm FPS póbuje urozmaicić elementy rozgrywki. Więcej innowacji!

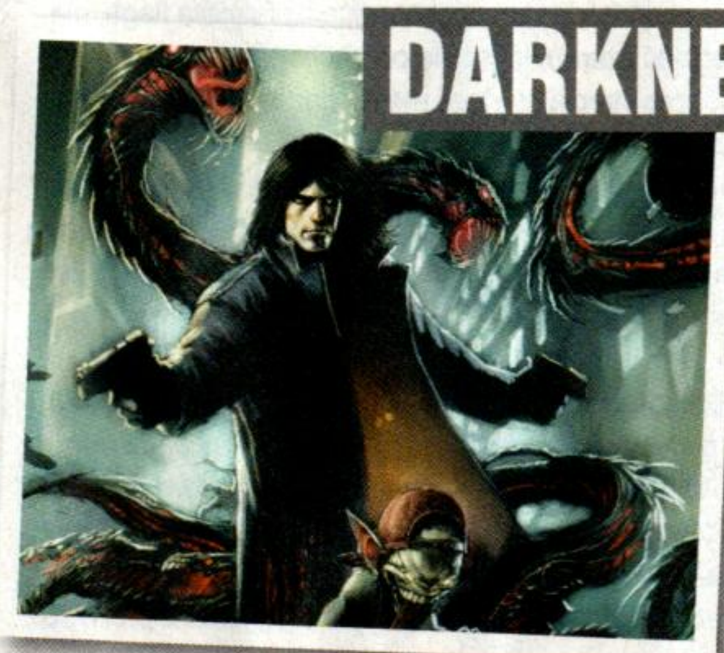
„JESTEŚMY BARDZO DUMNI Z NASZEGO SLASHERA; PRAWDOPODOBNIE MAMY NAJLEPSZY MECHANIZM WALKI NA BLISKI KONTAKT W FPSACH" – Tom Galt

pozwalający na przejście z preskryptowanych sekwencji do ragdolla rozrzucającego postacie przeciwników dookoła, co widziałeś w demie. Nasz silnik graficzny znakomicie radzi sobie ze stylem noir, którym Darkness 2 przecież ocieka. Ach, no i oczywiście jesteśmy niezmiernie dumni z gry świateł, co szczególnie widoczne było na stacji metra. Ciężko pracowaliśmy nad tym elementem, bo to jedna z najważniejszych rzeczy w przypadku gry w dużej mierze opierającej się na świetle i ciemności. Nie chodzi tylko o cieniowanie i rozbłyski, ale także o to, co dzieje się, gdy światło zaczyna przeszkadzać Jackiemu – bloom, ziarnistość i takie cuda. Z mojej perspektywy i perspektywy designerów poziomów, możemy szybko wdrażać nowe pomysły w życie właśnie dzięki Evolution Engine. Mogę testować bronie i poprawiać SI przeciwników grając i obserwować efekty swojej pracy na żywo. Dla mnie bomba".

Co z multiplayerem? Ten z pierwszej części The Darkness wydawał się dorzucony nieco na siłę. Zapytany o to autor gry nie ma ochoty dzielić się informacjami. **„Bez komentarza… w tym momencie"** – słyszę, ale chyba wszyscy wiemy, że wydawanie FPSa w 2011 roku bez multi to samobójstwo i z pewnością go nie zabraknie. Może piętnastu hitmanów na jednego, w końcu supersilnego Jackiego? Byłoby interesująco.

Pytam Galta: FPSów na rynku nie brakuje, dlaczego gracze mają zwrócić uwagę na The Darkness II? **„Demoniczne ramiona–macki, człowieku. To najsilniejszy atut The Darkness i zdajemy sobie doskonale z tego sprawę. To znaczy… Popatrz tylko na screeny z The Darkness II i dwie rzeczy widać na pierwszy rzut oka: macki zakończone złowrogimi główkami i unikalny, komiksowy styl grafiki. Te dwie połączone rzeczy tworzą unikalnego shootera, w którym nie tylko prujesz do gości oddalonych o kilkanaście metrów, bo walka jest znacznie bardziej angażująca przez zmniejszenie dystansu do przeciwników, a także dzięki możliwościom macek. Do przeciwników można strzelać, ciskać w nich wyrwanymi parkometrami czy śmietnikami, łapać i szlachtować ich macką, wygryzać im serca i łby. No i mamy genialną fabułę. Fani klasycznych strzelanin będą doskonale bawili się przy naszej grze, ale gracze, którzy chcą więcej – dostaną więcej".** Nie sposób nie przyznać mu racji, nawet po tej krótkiej, ale jakże rozbudzającej apetyt prezentacji. Pozostaje uzbroić się w cierpliwość i czekać na nowe informacje. To, co widziałem, wyglądało obiecująco. //**Gulash**

DARKNESS VS. PREDATOR



The Darkness nie jest najgorętszą licencją na świecie, choć sprzedano ponad milion komiksów z tej serii. Ma jednak niezaprzeczalne zalety: świetnie nakreślonych bohaterów, realia gangsterskiego Nowego Jorku, a także jest przeznaczona wyłącznie dla dorosłych. Jeśli liczyć również albumy zbierające zeszyty w grubą całość, komiksy ukazywały się w latach 1996-2009, a sam Jackie pojawiał się na gościnnych występach u licznych bohaterów nawet z innych stajni. Obok jego boku występowali: Lara Croft, Wolverine, Predator, Hulk, Batman, Ghost Rider czy nawet Superman. Sami przyznacie, że zacne towarzystwo. Komiksy nie są dostępne w Polsce, ale jeśli ktoś ma ochotę – zawsze może je zaimportować kupując choćby na ebayu.

CRYSIS 2

PREMIERA: 25 MARCA 2011

SKLEP.GRY-ONLINE.PL

KUPIŁEŚ W SKLEPIE GRY-ONLINE JAKĄŚ GRĘ Z SERII CRYSIS ALBO ZAMIERZASZ TO ZROBIĆ W NAJBLIŻSZYM CZASIE? JEŻELI TAK, TO POBIERZ KOD PROMOCYJNY, A POTEM

KUP **CRYSIS 2** JUŻ OD **114,90 ZŁ**

EDYCJA NANO

* EDYCJA LIMITOWANA W METALOWYM OPAKOWANIU
* WYSOKIEJ JAKOŚCI ARTBOOK
* 11-CALOWA FIGURKA PROROKA
* SPECJALNY PLECAK IMITUJĄCY NANO-KOMBINEZON

POLSKI DUBBING

PC | PS3 | X360

EDYCJA LIMITOWANA

* PLATYNOWY NIEŚMIERTELNIK W GRZE
* WABIK HOLOGRAMOWY DO MONTAŻU NA BROŃ
* KAMUFLAŻ BRONI, WZÓR "CYFROWY"
* 5 POZIOM DOŚWIADCZENIA OD POCZĄTKU ROZGRYWKI
(DOSTĘP DO 5 PREDEFINIOWANYCH USTAWIEŃ WYPOSAŻENIA)

POLSKI DUBBING

PC | PS3 | X360

BONUSY DO PRE-ORDERU

(PLAYSTATION 3 I XBOX 360)

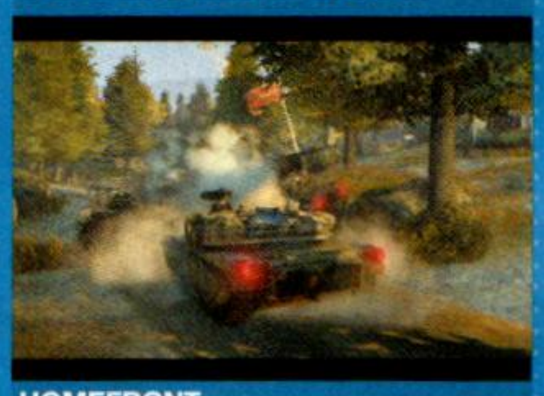
* ZŁOTY NIEŚMIERTELNIK W GRZE
* KAMUFLAŻ BRONI, WZÓR "PUSTYNNY"
* MODUŁ OSTRZEGANIA O ZAGROŻENIU

SKLEP ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY OFERTY HANDLOWEJ

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED KWIECIEŃ 2011



HOMEFRONT
THQ jest cholernie pewne siebie – otwarcie mówią o sequelach jeszcze zanim ukazała się pierwsza część. Zapowiada się niezła jatka.

TOP SPIN 4
Kilkadziesiąt tysięcy posiadaczy PlayStation Move być może czeka na fachowy tenis. My również.

CRYSIS 2
Nie zdążył na czas, a bardzo nas intryguje. Za miesiąc już na bank... Chyba?

DICKTITS A SPRAWA POLSKA

Hej, dicktits, ta gra sama się nie zapreorderuje! – krzyczał w reklamach Bulletstorma Grayson Hunt głosem Steve'a Bluma. Wywołało to konsternację na forach. Jak to, obrażają nas? Słowo dicktits wymyślił Rick Remender, scenarzysta gry. Złożył ze sobą dwa słowa, mogące popsuć humor Amerykankom, gdyby usłyszały je ich dzieci i powstało nowe, którym raczymy się czasem w redakcji. Z dobrą ekipą tak jest, że za dicktitsa nikt się nie obraża. Ale EA i gracze ziomkami nie są. Na wszelki wypadek szybko wycofano niecenzuralne zakrzyknięcie z kolejnych reklam.

Mityczni „naukowcy" dowiedli, że przekleństwa są powiązane ze znajdującym się w mózgu ośrodkiem zawiadującym emocjami. Czyli jak ktoś nas przestraszy i rzucimy „fakiem", to będzie to naturalna reakcja. Oznacza to, że każdemu zdarza się rzucać „mięsem", przy czym jedni nadużywają, a inni przepraszają swoich bogów, że zgrzeszyli marząc o shotgunie, którym mogliby skrócić o głowę tych ordynarnych gnojków, odbierającym im radość podróżowania komunikacją miejską.

Bliżej mi do tej pierwszej grupy, a na ten coming out zdecydowałem się, bo zorientowałem się, że przekleństwa w Bulletstormie mogą dla kogoś być ogromną, ba – największą wadą gry. Dla mnie nadają jej kolorytu, a za mistrzowskie słowotwórstwo wystawiłbym Remenderowi pomnik. A piszę o tym, ponieważ ostatnio polscy wydawcy i dystrybutorzy coraz odważniej sięgają po wulgaryzmy. Jeszcze przy Killzone 2 polskie Sony wolało złagodzić dialogi i skorzystać z „choler", co spotkało się z krytyką ze strony graczy... przesiadujących na forach. Nie dysponujemy informacjami, czy statystycznemu nabywcy gier brak wulgaryzmów przeszkadzał we „wczuciu się w wojenny klimat". Sony zareagowało i mocno zaostrzyło język w Killzone 3, być może ośmielone ruchami konkurencji. W Bad Company 2 nie brakowało „mięsa".

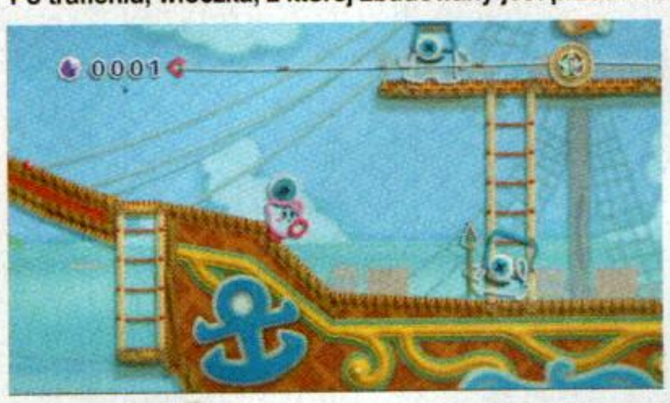
Przeżyłem szok, gdy Mirosław Baka w roli Haggarda wyzywał Flynna od „kosmicznych po**bów" i „zj**anych liberałów". Takich wiązek w grach nie słyszałem. To znaczy, nie po polsku, bo do angielskich dawno przywykłem. Może też dlatego oryginalna wersja językowa Bulletstorma nie wydaje mi się przegięta. Włosy zjeżyły mi się na plecach, dopiero gdy zobaczyłem polskie tłumaczenie (tylko napisy). Bohaterowie wprost skillshotują „zj*bami" i „ch*jami".

Zainspirowany listem czytelnika do FAQ o niedojrzałości gier video jeśli chodzi o seks, zacząłem zastanawiać się, czy podobnie jest z przekleństwami. Czy właśnie dokonuje się rewolucja obyczajowa? Trochę przywykłem, bo już w Heavy Rain pojawiły się ciężkie słowa, nie brakowało ich w Bad Company 2, teraz mamy najeżone nimi Bulletstorm i Killzone 3 – wręcz ostrzejszy od oryginału. Producent twierdzi, że w angielskiej wersji jest tylko siedem „fucków" i jeden „motherfucker", a u nas? Kut**y i sku**ysyny już na samym początku. Doprowadziło to do niespodziewanej sytuacji – chcę zagrać dwukrotnie, by poznać grę w oryginale, ale też zobaczyć, co wysmażyli rodzimi tłumacze.

I tylko zastanawiam się, czy naprawdę tak bardzo potrzebujemy wulgaryzmów. W ultrabrutalnym God of War III, w którym na dodatek głosu Kratosowi użyczał Bogusław Linda nie było ich i nie zmniejszało to „funu" płynącego z gry. Killzone 3 jest grą tylko dla osób pełnoletnich, ale trudno powiedzieć, kto usłyszy kwiecisty język bohaterów, gdy będziemy grać w domu. Żeby nie było wątpliwości, dla mnie żołnierze powinni wyrażać się, jak ośrodek emocji przykazał (kuuu**a, Natko dostał!), ale czy nie zrazi to kupujących? Do przemocy już wszyscy się przyzwyczaili. Z seksem i bluzgami, to ja bym zalecał ostrożność – do przodu, ale powoli. Step by step, eh, dicktits? //Mielu

69 **Kirby's Epic Yarn** — Wii
70 **Bulletstorm** — PlayStation 3, Xbox 360
74 **Bionic Commando Rearmed 2** — PlayStation 3, Xbox 360
74 **Hard Corps: Uprising** — Xbox 360
75 **Stoked: Big Air Edition** — Xbox 360
76 **Inazuma Eleven** — Nintendo DS
76 **999: Nine Hours Nine Persons Nine Doors** — Nintendo DS
77 **Mario Sports Mix** — Wii
78 **Dragon Age II** — PlayStation 3, Xbox 360
82 **Lord of Arcana** — PSP
83 **Dead Space** — iPhone
83 **Devil May Cry 4: Refrain** — iPhone
83 **NBA Jam** — iPhone
84 **Stacking** — PlayStation 3, Xbox 360

POPLĄTANE NICI Pojedynki z bossami, jak cała gra, nie stanowią wyzwania, ale przyjemnie się na nie patrzy. Po trafieniu, włóczka, z której zbudowany jest przeciwnik plącze się i zwija, co jest niecodziennym widokiem.



STATEK OBCYCH To kolejna forma, jaką przybiera Kirby. W tej postaci potrafi emitować falę „rozplątującą" wszelkie przeszkody w zasięgu.

KIRBY'S EPIC YARN

PARTYJKA W EPIC YARN ZAMIAST BAJKI NA DOBRANOC

txt: KAXI

Wii

- **WYDAWCA** Nintendo
- **PRODUCENT** Good Feel
- **LICZBA GRACZY** 1-2
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

FAX: Dawno się tak nie uśmiałem jak przy tej grze. Może i sama rozgrywka nie jest zbyt odkrywcza, ale fenomenalny styl graficzny stwarza pozory czegoś nowego i świeżego. Warto zagrać, pokazać znajomym i liczyć na więcej takich pomysłów na konsolach. **8/10**

W ostatnich miesiącach dość często zdarzało mi się dyskutować o grach „rodzicielskich", czyli takich, w które rodzic może pograć wraz ze swoją pociechą i oboje będą dobrze się bawić. Świetnym przykładem tego typu gier jest recenzowana niedawno Wyprawa Aragorna. Właśnie do tego grona zaliczam Kirby's Epic Yarn, która pod tym względem jest rewelacyjna. Kolorowa, nieskomplikowana, a do tego na tyle łatwa, że młody gracz w kooperacji z kimś starszym na pewno sobie poradzi. A dorosły, kiedy już dziecko pójdzie spać, może grać dalej sam, tym razem starając się zebrać wszystkie przedmioty, zdobyć złoty medal na każdej z plansz i odkryć ukryte levele. W końcu to platformówka 2D od Nintendo, więc sekretów i bonusów tu jak mrówków.

ROZWIJANIE WĄTKU

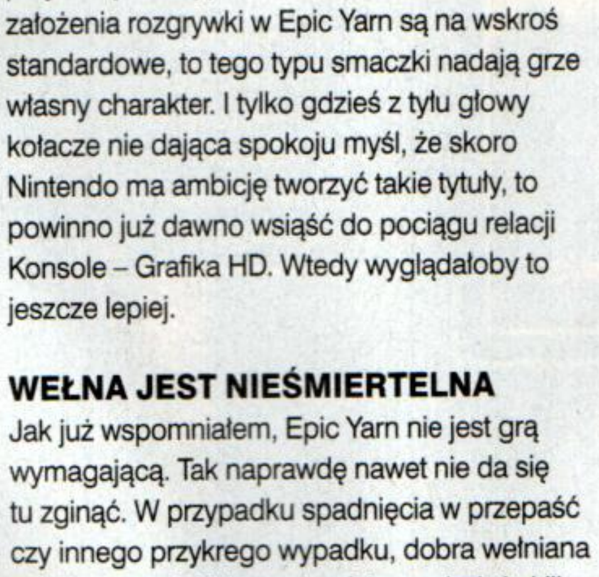
Pisząc o Epic Yarn nie sposób zignorować unikalnej oprawy graficznej. Motywem przewodnim jest włóczka i wszelkiego rodzaju tkaniny, z których zbudowany jest zarówno świat gry jak i zamieszkujące go postacie. Jak przeuroczo to wygląda możecie zobaczyć na screenach, a mi pozostaje zapewnić, że w ruchu gra prezentuje się jeszcze lepiej. Szczególnie, że autorzy wykorzystali styl graficzny, by wprowadzić kilka zabawnych innowacji do rozgrywki. Kirby potrafi huśtać się na guzikach, odpinać zamkiem błyskawicznym fragmenty planszy, czy też marszczyć tkaninę stanowiącą tło, by przysunąć bliżej platformę. Choć podstawowe założenia rozgrywki w Epic Yarn są na wskroś standardowe, to tego typu smaczki nadają grze własny charakter. I tylko gdzieś z tyłu głowy kołacze nie dająca spokoju myśl, że skoro Nintendo ma ambicję tworzyć takie tytuły, to powinno już dawno wsiąść do pociągu relacji Konsole – Grafika HD. Wtedy wyglądałoby to jeszcze lepiej.

WEŁNA JEST NIEŚMIERTELNA

Jak już wspomniałem, Epic Yarn nie jest grą wymagającą. Tak naprawdę nawet nie da się tu zginąć. W przypadku spadnięcia w przepaść czy innego przykrego wypadku, dobra wełniana wróżka uratuje Kirbiego i cofnie o zaledwie kilka metrów. Ucierpi jedynie wynik punktowy, gdyż liczba szans jest nieograniczona, w związku z czym nie da się ujrzeć napisu Game Over. Sterowanie również uproszczono, ograniczając je do dwóch przycisków akcji. Zaskakują w tym kontekście liczne umiejętności bohatera, który w dowolnym momencie może przemienić się w autko, spadochron czy kowadło i dzięku tym umiejętnościom pokonać kolejny etap. Wiem, że brzmi to głupio, ale sprawdza się w praktyce. Epic Yarn nie przyciąga może obietnicą wyzwania, ale ciekawość, co znajduje się za przysłowiowym rogiem nie pozwala oderwać się od zabawy. Zdecydowanie najciekawsze są fragmenty, kiedy Kirby przekształca się w jakiś pojazd: czasami jest to czołg, niekiedy wyścigówka, innym razem wóz strażacki. Przemiany te, w odróżnieniu od wcześniej wymienionych, są z góry narzucone, ale niczego im to nie ujmuje. Gra zyskuje na dynamice, a pierwsze skrzypce zaczyna odgrywać refleks gracza. Dodatkowe plansze są zazwyczaj w całości oparte na transformacjach Kirbiego, co uważam za wystarczającą motywację, by się do nich dobrać.

TO NIE DONKEY KONG

Wątpię, by na Kirby's Epic Yarn skusił się statystyczny gracz, nawet jeśli jest fanatycznym miłośnikiem dwuwymiarowych platformówek. Jest słodka aż do bólu zębów, ale brak jej porywających elementów. Poza tym bardziej relaksuje, niż zmusza do zręcznościowego wysiłku. Ale jako prezent dla gracza młodszego stażem nadaje się idealnie, szczególnie że rodzic/starsze rodzeństwo również może się przy niej dobrze bawić. W ten sposób gra wystarczy na dłużej, bo dotarcie do napisów końcowych doświadczonemu graczowi zajmie zaledwie kilka godzin. ■■



SMACZKI By dostać się do kolejnego poziomu, musi powstać do niego ścieżka: a to wyrośnie drzewo, albo pojawi się dżin, który dosłownie rozwinie (jak zwój) dalszą część ekranu.

OCENA 7.5/10

- **STYL GRAFICZNY, KOOPERACJA, TRANSFORMACJE**
- **– AŻ ZBYT SŁODKA, KRÓTKA BO PROSTA**

NOWY GATUNEK: GRA RODZICIELSKA

Dla malucha

Dotarcie do końca planszy, to zaledwie wierzchołek góry lodowej – każdy szukający wyzwania powinien uczynić to z liczbą punktów (świecidełek), za którą przyznawany jest złoty medal. Oprócz tego na każdym poziomie do odblokowania czeka utwór muzyczny oraz dwie sztuki mebli do mieszkania. To nie pomyłka: w przerwach pomiędzy kolejnymi poziomami gracz może urządzić pokój Kirbiemu, wstawiając meble lub zmieniając tapetę. W tym wypadku nagrodą jest satysfakcja, ale już dekorowanie innych pokoi (według narzuconego wzoru) konsola nagradza minigierkami, dość znacznie wydłużającymi żywotność Epic Yarn. Ot, jedna z nich polega na ukończeniu plansz raz jeszcze, jednak tym razem szuka się pięciu ukrywających się tam postaci. Młodszym powinno się spodobać.

BULLETSTORM

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT PCF / Epic
- LICZBA GRACZY 1 (4)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■■

FAX: Polska wersja językowa Bulletstorm przyprawiła mnie o opad szczęki. Dawno nie czytałem tak kreatywnych kombinacji przekleństw. A skoro o nich mowa, to od czasu DMC3 nie przykładałem się tak bardzo do stylowego grania. PCF podbijają świat, bo gracze znużyli się wojennymi, ponurymi FPSami. Bulletstorm bawi jak klasyczne strzelaniny, ale jednocześnie wprowadza mnóstwo świeżości do skostniałych mechanizmów. 9/10

DOŻYLIŚMY CZASÓW, W KTÓRYCH TO POLACY REWOLUCJONIZUJĄ NAJPOPULARNIEJSZY GATUNEK GIER

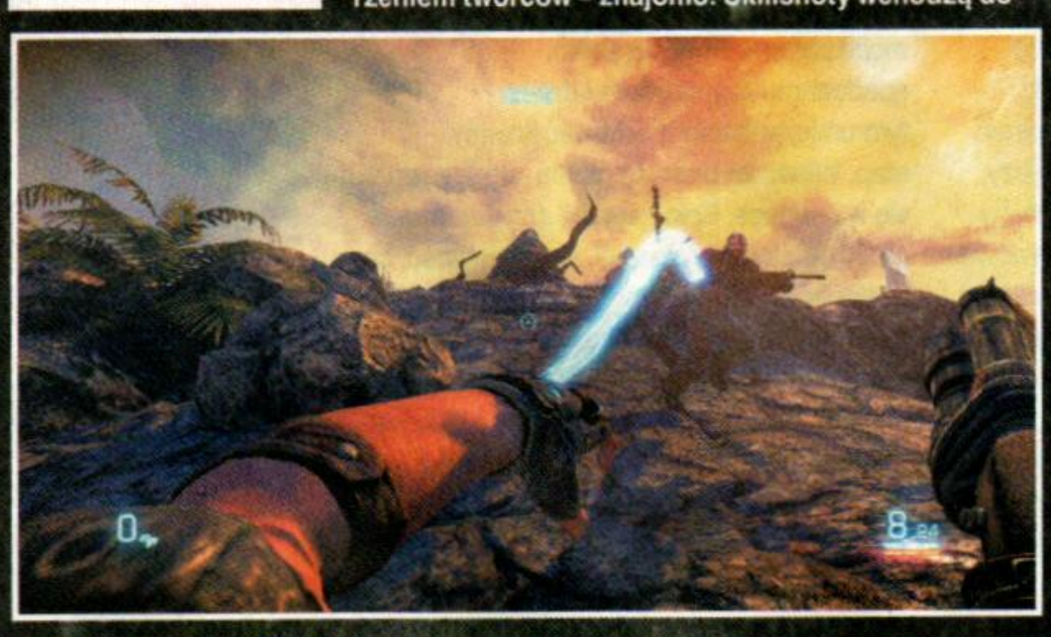
Wiem, że te słowa brzmią bardzo poważnie i pewnie będą mi je wypominać osoby, którym Bulletstorm mimo wszystko nie przypadnie do gustu. Ale nie zamierzam się z nich wycofywać, choć w momencie, kiedy to piszę do premiery pozostały jeszcze dwa tygodnie i nie wiadomo, jaka będzie reakcja świata. Pisząc o rewolucji nie mam jednak na myśli tego, że teraz wszyscy rzucą się opracowywać swoje bazy Skillshotów. Zmieni się jednak sposób myślenia o zabijaniu przeciwników. Już wkrótce każdy liczący się FPS będzie musiał brać pod uwagę nie tylko, czy gracz zabił wroga, ale też JAK to zrobił. Nie musi to wyglądać tak jak w dziele People Can Fly, ale swoją rewolucyjną grą Polacy wyznaczają nowy kierunek ewolucji strzelanin. Dzięki temu widowiskowość skryptów może wreszcie przestanie być kryterium ich oceny, a ludzie przestaną zachwycać się samograjami.

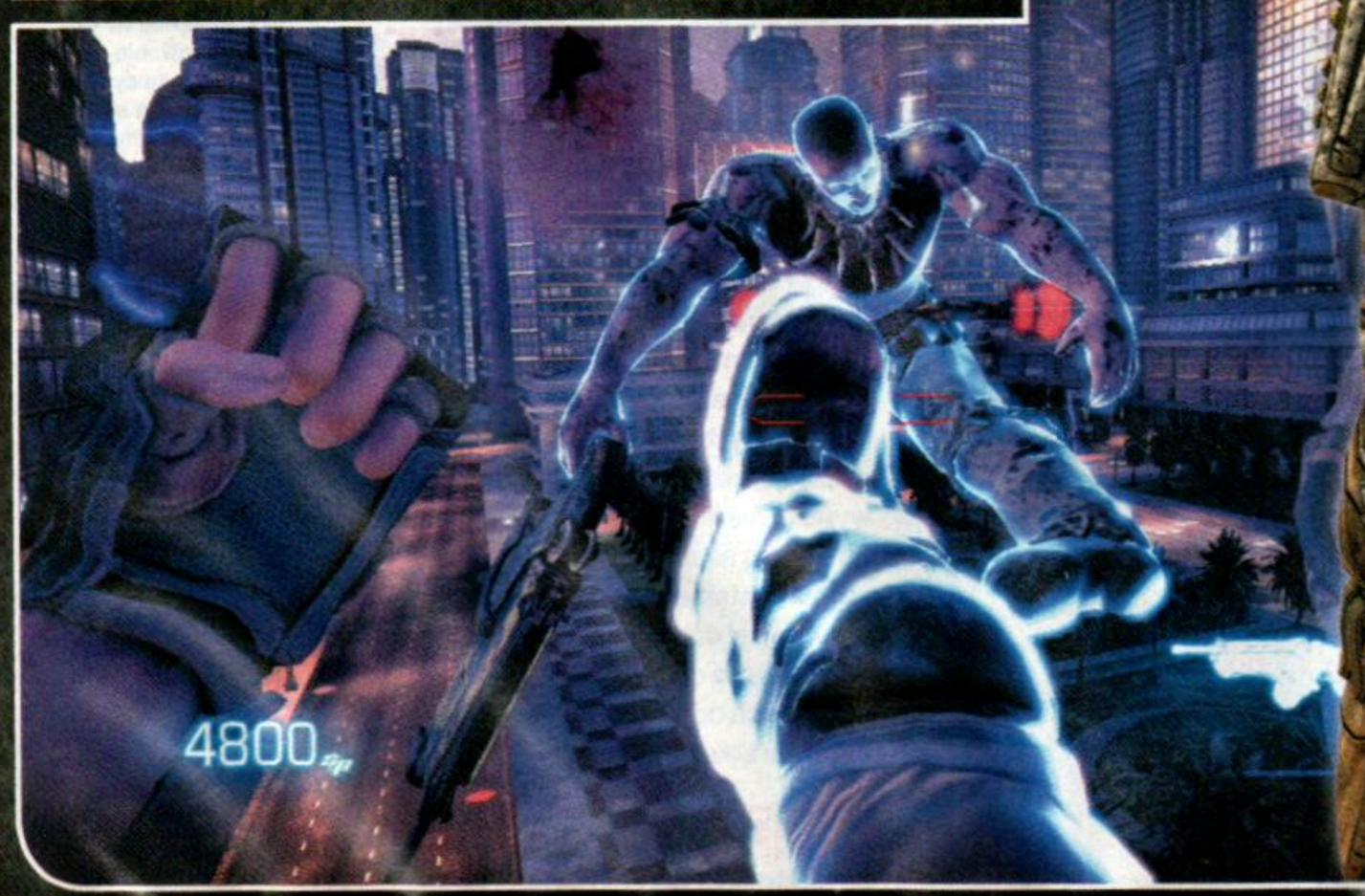
CO SIĘ ZWYCZAJNIE ZACZYNA...

Autorzy na szczęście nie wpadli w samozachwyt nad wymyślonym systemem, co widać w wielu aspektach gry, między innymi w pierwszej misji, która tradycyjnie pełni rolę samouczka. Tym razem jednak nie chodzi tylko o zapoznanie gracza ze sterowaniem, ale także o bezbolesne wprowadzenie go w arkana Skillshotów. Dlatego też pierwsze pół godziny kampanii niczym nie różni się od klasycznego shootera: konsola prowadzi gracza za rączkę, pozwala treningowo rozwalić kilku nieprzyjaciół, pokazuje parę efektownych skryptów i scenek przerywnikowych. Jest intensywnie, ciekawie i co było wyraźnym zamierzeniem twórców – znajomo. Skillshoty wchodzą do gry dopiero, gdy gracz jest już wstępnie zainteresowany historią, bohaterami i światem przedstawionym. Taki początek pokazuje, że Bulletstorm nie jest grą jednego pomysłu. Myślę, że nawet gdyby całkowicie wywalić punktowanie zabójstw z gry, BS wciąż otrzymywałby bardzo wysokie oceny. Wprawdzie brakowałoby mu jakiejś cechy szczególnej, ale to wciąż byłaby doskonale wykonana pozycja z ciekawym arsenałem broni, niezapomnianymi akcjami i świetnie opowiedzianą historią.

BEZ SŁOWA NA S

Zostawmy na chwilę Skillshoty, o których nasłuchaliście się wystarczająco przed premierą. BS ma do zaoferowania o wiele więcej. Przebłyski geniuszu widać już w samym sterowaniu. Wreszcie bohater nie jest bezbronny w trakcie przeładowywania broni i nawet gdy ma zajęte ręce, jest w stanie zasadzić mutantom soczystego kopniaka. Przeładowywać da się również podczas ślizgu. Te niepozorne udogodnienia mają istotne implikacje taktyczne. To między innymi dzięki nim Bulletstorm jest grą o nieustannym parciu naprzód i rządzeniu na polu bitwy, a nie o kuleniu ogona za osłonami. Można błyskawicznie skrócić dystans do przeciwnika wślizgiem w międzyczasie przeładowując, a nawet jeżeli nie zdąży się zmienić magazynka, to na przywitanie sprzedaje się nieszczęśnikowi kopa i dopiero wtedy częstuje go ołowiem. Jednym słowem, w Bulletstorm gracz nigdy nie jest bezbronny. Trzeba po prostu nauczyć się, jak korzystać z opcji podawanych przez grę.



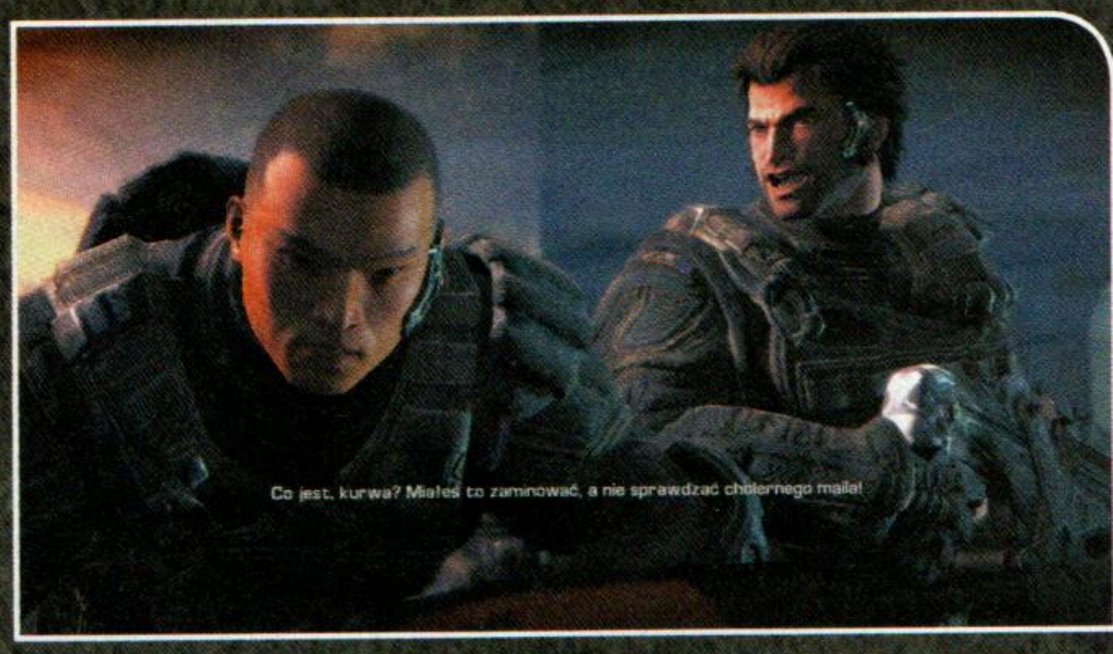


Bez wątpienia najbardziej interesującą z tych opcji (i kolejną cechą wyróżniającą BS) jest smycz. Podstawową funkcją tej energetycznej broni jest przyciąganie wrogów do gracza, co przy okazji wprowadza ich w kilkusekundowy stan stazy. Lewitują wtedy w powietrzu, czekając na egzekucję. Jednak z czasem smycz zostaje wzmocniona o niezwykle użytecznego thumpera, który jest w mocy wysyłać spore grupy przeciwników w powietrze i zawieszać ich tamże na kilka cennych sekund. Z początku używa się tego przede wszystkim jako sposobu na wymknięcie się przeważającym siłom wroga, jednak z czasem gracz zauważa inne zalety thumpera.

OGNIEM I WIERTŁEM

W ten sposób system walki udowadnia swoje bogactwo zanim w ogóle zaczniemy rozmowę o broniach. A o nich mogę wypowiadać się w samych superlatywach. Oczywiście znajdziecie tutaj odpowiedniki karabinu, rewolweru czy shotguna, ale People Can Fly nie byliby sobą, gdyby nie dorzucili czegoś „od siebie". Fani Painkillera od razu rozpoznają następcę kołkownicy w postaci Penetratora – spróbujcie ślizgać się trzymając go w dłoniach, efekt może Was zaskoczyć. Chciałbym wyróżnić również Bouncera i Flailguna. Choć obie fuzje stanowią wariacje na temat granatnika, przemodelowano je tak, że dają graczowi zupełnie nowe możliwości: jak choćby kopnięcia wystrzelonego pocisku w inne miejsce lub obwiązania wroga ładunkiem wybuchowym.

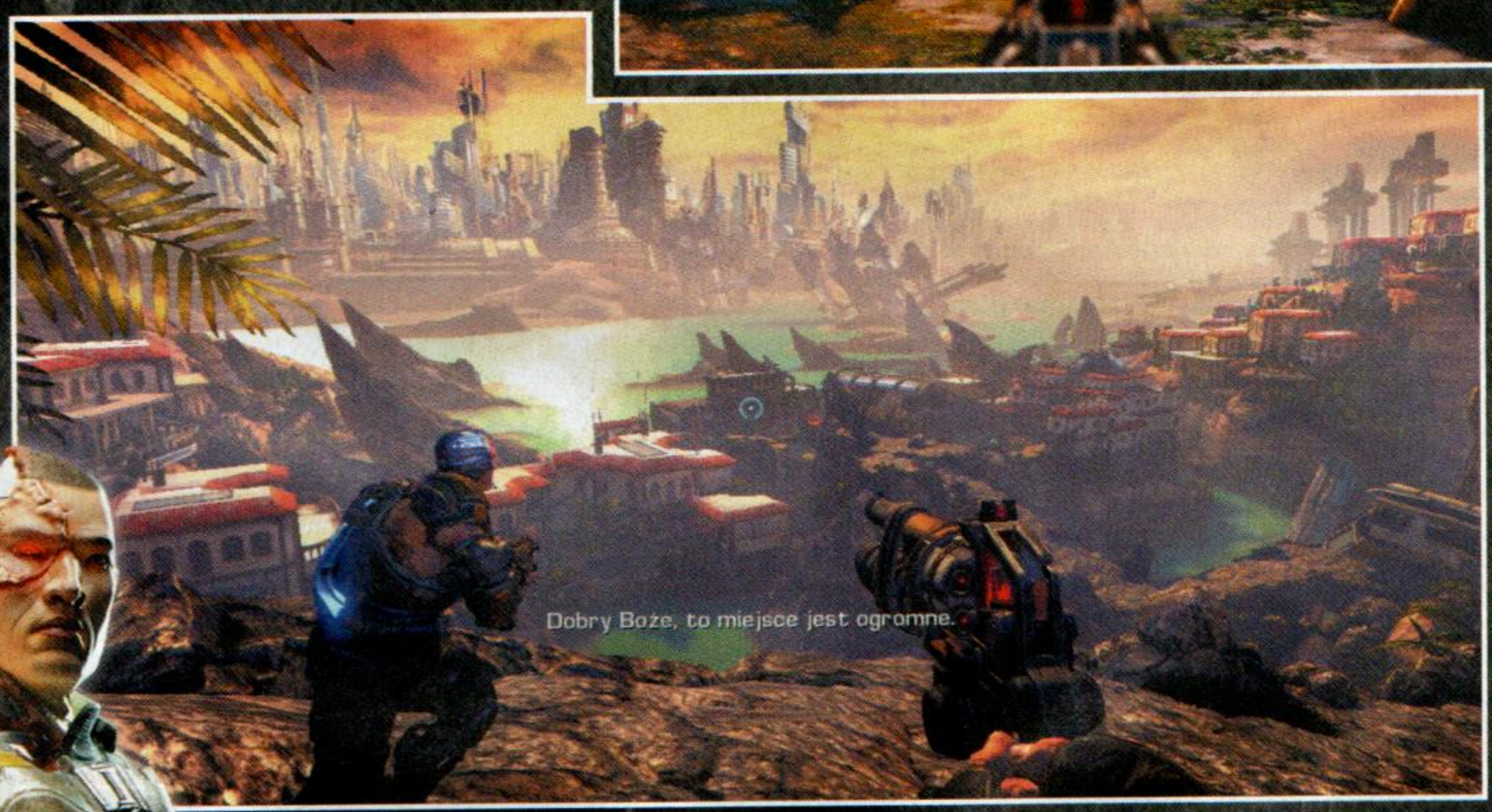
POLSKI AKCENT Wśród głównych bohaterów gry znajdziecie Trishkę. Trishkę Novak, należałoby dodać. Co więcej, według dokumentacji gry Trishka urodziła się w Warszawie. Miły szczegół.



CZAS TO NIE ZAWSZE PIENIĄDZ Wprawdzie w Echoes otrzymuje się bonus za czas, ale nie przejmujcie się nim, dopóki nie opracujecie taktyki dla całego poziomu.

PRO TIP Jeżeli chcecie rządzić w Echoes, każdy Wasz Skillshot powinien być nowy. Dlatego jeśli wiecie, że w dalszej części planszy musicie zabić w określony sposób (np. z powodu skryptu), to nie wykonujcie danego killa wcześniej.

ZBYTECZNOŚĆ Nie pisałem o tym w tekście, gdyż widać to na pierwszy rzut oka: Bulletstorm jest przepiękny. Wszystko śmiga płynnie, plansze są długie, a widoki i gra świateł zapierają dech w piersiach.



O świetnym zbalansowaniu rozgrywki świadczy również fakt, że podstawowy karabin PMC jest pełnoprawną bronią i do tego skuteczną w sprawnych rękach, a nie śmieciem wykorzystywanym jedynie, gdy brakuje amunicji do czegoś mocniejszego. To kolejny przykład, po zmienianiu magazynka, na to, że PCF dostrzegają i wywalają idiotyzmy, których pełno w tym gatunku. W końcu nie po to projektuje się osiem gnatów, by gracze korzystali z dwóch.

Należy też pamiętać, iż każda z broni posiada także alternatywny tryb strzału. Zgadza się, jest to standard, ale znów

JUŻ WKRÓTCE KAŻDY LICZĄCY SIĘ FPS BĘDZIE MUSIAŁ BRAĆ POD UWAGĘ NIE TYLKO, CZY GRACZ ZABIŁ WROGA, ALE TEŻ JAK TO ZROBIŁ

PCF sprawili, że pomysł wydaje się świeży. Otóż przycisk alternatywnego ognia nie powoduje wystrzału, a jedynie zmienia tryb broni, co jest zaznaczone wstrząsami kontrolera i rozżarzeniem się fuzji na ekranie. W ten sposób, zanim gracz wystrzeli, może przełączyć się na inną broń, a poprzednią „naładowaną" trzymać w obwodzie. Z początku może nie wydawać się to specjalnie użyteczne, ale zmienicie zdanie, gdy zaczniecie eksperymentować...

ZE SŁOWEM NA S

Starałem się, jak mogłem, ale w końcu muszę wspomnieć o Skillshotach. Podstawy na pewno już znacie: zabijacie przeciwnika na jeden ze sto trzydziestu sposobów przewidzianych przez autorów, a gra wypłaca Wam za to punkty, które możecie wydać na nowe bronie, ulepszenia do nich, amunicję i podobne delikatesy. Na najniższym poziomie trudności można sobie nie zawracać tym głowy, ale już na domyślnych ustawieniach bez odpowiednich wyników punktowych ciężko jest przeżyć. Dlatego podstawą jest ogarnięcie bazy Skillshotów (dostępnej w każdej chwili pod przyciskiem Back/Select i uaktualnianej wraz z dostępem do nowych zabawek) i zauważenie, że Skillshoty są punktowane zależnie od trudności ich wykonania. Wiadomo, prościej zrobić headshota, niż najpierw strzelić mutantowi w krocze, a dopiero potem w głowę, wykonując w ten sposób Mercy. Ale to dopiero początek zabawy, gdyż za każdego Skillshota wykonanego po raz pierwszy gra mnoży liczbę punktów razy pięć. Rozgrywkę zbalansowano tak, iż opłaca się zrobić choćby najniżej punktowanego killa, o ile jest nowy, niż żerować na jednym, nawet najbardziej skomplikowanym. Motywuje to gracza do eksperymentowania z systemem.

Prawdopodobnie przez pierwszą godzinę, może

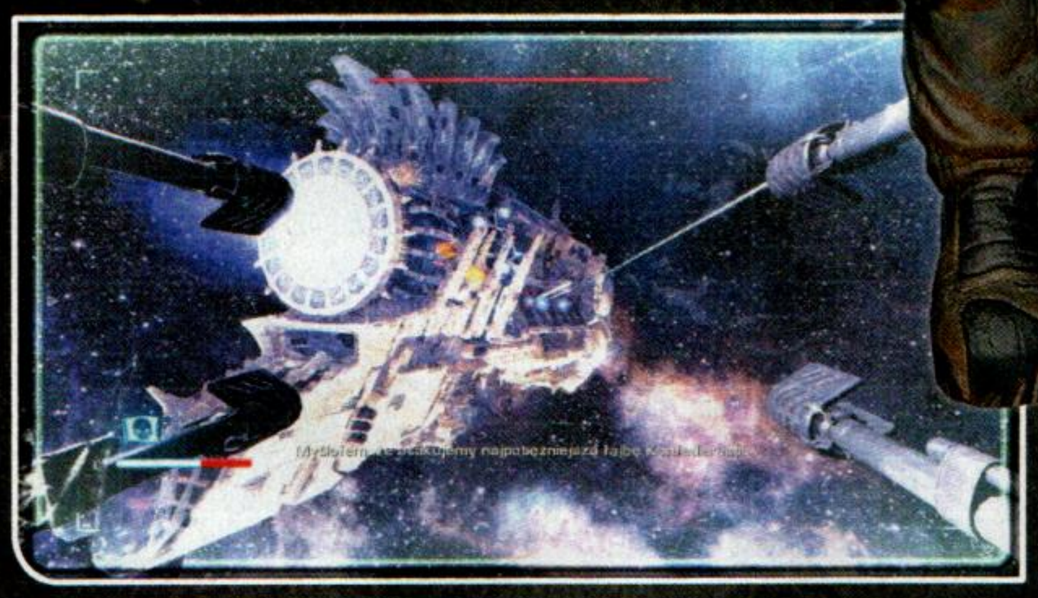
SZYNOBUSY

By gracz nie znudził się zbyt szybko rozgrywką, potrzebne są od czasu do czasu jakieś urozmaicenia. A cóż lepiej dywersyfikuje zabawę niż poskryptowane i szalenie intensywne sekcje na szynach? Nie zabrakło ich również w Bulletstorm. Zazwyczaj gracz dostaje w łapy miniguna i musi sobie poradzić albo z licznymi zastępami przeciwników albo jakimś wyjątkowo gigantycznym jegomościem. Ale nawet tutaj rola gracza nie ogranicza się do trzymania palca na spuście, gdyż zawsze da się skorzystać ze smyczy, a co za tym idzie albo rozwalić wroga szybciej, albo zdobyć jakiegoś ciekawego Skillshota.

TRYB WIELOOSOBOWY A LA PEOPLE CAN FLY

Gdy masz produkt lepszy od konkurencji, nie zniżaj się do jej poziomu

Tryb fabularny powinien zająć Wam minimum osiem godzin na normalnym poziomie trudności. Bicie rekordów znajomych w Echoes to potencjalnie zajęcie na kilka miesięcy, ale rozumiem, że wiele osób może znudzić się po kilku próbach. Wtedy pozostaje jeszcze Anarchy Mode, czyli polskie spojrzenie na rozgrywkę multiplayerową. Zamiast majstrować przy systemie Skillshotów i przystosowywać go na siłę do klasycznych trybów w rodzaju deathmatcha, autorzy wybrali własną ścieżkę. I bardzo dobrze zrobili, patrząc choćby na średnio udane próby „zmultiplayerowania" Bioshocka. Dlatego też Anarchy polega, tak samo jak kampania, na robieniu Skillshotów i zarabianiu punktów, z tą różnicą, że na zamkniętych planszach i w drużynie (od dwóch do czterech osób). Przypomina to nieco Hordę, gdyż przeciwnicy atakują w falach, a żeby przejść do następnej, należy zdobyć odpowiednią liczbę punktów. Tym razem mnożnik pojawia się nie za nowe Skillshoty (co swoją drogą wydaje się być sporym niedopatrzeniem, gdyż już chodzą słuchy o łatce mającej to naprawić), ale za te wykonywane drużynowo. Przykładowo, Team Trip Wire dostaje się wtedy, kiedy jeden z graczy podetnie celną serią przeciwnika, ale wykończy go już inna osoba. Jeżeli każdy będzie hasał i zajmował się zabijaniem na własny rachunek, nie ma mowy o przejściu do następnej rundy. Z drugiej strony każdy z graczy zbiera doświadczenie i leveluje osobno, co czyni z Anarchy tryb, w którym jednocześnie się współpracuje i konkuruje między sobą. Zabawę uatrakcyjniają dodatkowo Skillshoty ekskluzywne dla Anarchii (np. dwóch graczy smyczami rozrywa wroga na pół), plansze pełne śmiercionośnych mechanizmów, przeciwnicy, których należy rozwalić konkretnym killem oraz odmiana berserka, czyli Blood Symphony – w tym trybie gracz zabija samym dotykiem.



dwie, będziecie czuli się odrobinę zmuszani do efektownych zabójstw, ale w pewnym momencie następuje przełom, a Skillshoty stają się drugą naturą gracza. Oko samo wyszukuje elementy otoczenia, które nadają się do zadawania cierpienia (kaktusy, przewody elektryczne, przepaście), a mózg analizuje, w jaki nowatorski sposób da się je wykorzystać. Obiecuję Wam, że zanim dojdziecie do końca około ośmiogodzinnej kampanii, wykonacie przynajmniej kilka akcji, których gra nie przewidziała. I paradoksalnie będzie to sukces twórców, a nie ich porażka – w końcu udało im się sprawić, że zaczęliście intuicyjnie myśleć w kategoriach ich systemu. I prawdopodobnie będziecie zawiedzeni, gdy w innym topowym shooterze gra nie nagrodzi Was za brutalne egzekucje.

WYŻSZY POZIOM WTAJEMNICZENIA

Mimo tego, co napisałem powyżej, odkrywanie nowych Skillshotów nie jest kwintesencją zabawy – jest nią dopiero „layerowanie", czyli łączenie ich w comba. Logika jest prosta: skoro za strzał w krtań dostaję Gag Reflex, a za zabicie podpalonego gościa Afterburnera, to czy jeśli zabiję człowieka-pochodnię kulką w gardło, to dostanę punkty za oba? Odpowiedź jest prosta: tak, tak, po trzykroć tak. Bo o to właśnie w Bulletstorm chodzi! Oczywiście, da się łączyć więcej niż dwa Skillshoty. Mnie udało się połączyć maksymalnie pięć, mistrzom z PCF, z którymi rozmawiałem, podobno nawet siedem. Warto nauczyć się, które z zagrywek mogą służyć jako akcje początkowe, a które jako finishery. Z tych pierwszych polecam zarażenie się wirusem, upicie alkoholem, podpalenie wroga lub unieruchomienie go strzałem z Flailguna. Oczywiście idealny do takich akcji jest thumper; gdy już zrobicie wszystko, o czym właśnie napisałem, wystarczy posłać wrogów w powietrze, co po pierwsze ułatwi celowanie, a po drugie zapewni dodatkowego Skillshota.

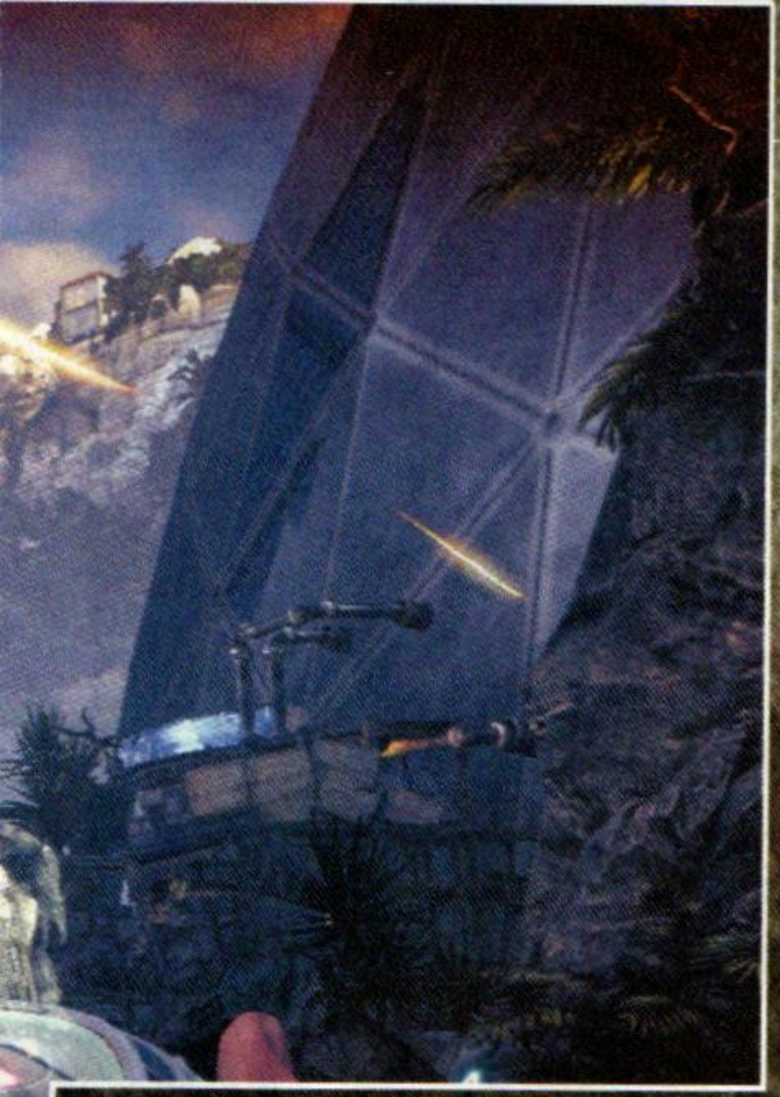
MOŻE ZASKOCZYĆ WAS WIADOMOŚĆ, ŻE BULLETSTORM, TAKA NA POZÓR OCIEKAJĄCA FLAKAMI ROZWAŁA, MA NAPRAWDĘ ZAJEFAJNĄ I WIELOWARSTWOWĄ FABUŁĘ

Autorzy zorientowali się, że podczas pojedynczego przejścia nie da się (a poza tym nie jest konieczne) zgłębić systemu do końca, dlatego stworzyli tryb Echoes, który polega na wyczesaniu jak najwyższego wyniku punktowego na fragmentach plansz wziętych z głównego trybu. Zdaję sobie sprawę, że nie brzmi to fascynująco. Nabijanie punktów nigdy nie było moim ulubionym zajęciem w grach video, dlatego też dość szybko pożegnałem się z MadWorld na Wii. Ale jakimś cudem w Bulletstorm to działa! Może dlatego, że zdobycie czterech tysięcy punktów w dwóch strzałach jest niesamowicie efektowne i jeszcze bardziej satysfakcjonujące. Smaku dodaje fakt, że nigdy nie ma oczywistego, jedynego słusznego sposobu rozprawienia się z wrogami – zawsze może się okazać, że ktoś podszedł do konkretnego etapu zupełnie inaczej i pobił Wasz maksymalnie wykręcony wynik o dwie długości.

PRAWIE JAK RAPTURE

Może zaskoczyć Was wiadomość, że Bulletstorm, taka na pozór ociekająca flakami i bezmyślna rozwałka, ma naprawdę zajefajną i wielowarstwową fabułę.

DODATKI W DRODZE Nawet do głowy nam nie przyszło, by zespół People Can Fly wyciął gotowe fragmenty poziomów i stworzył z nich DLC, ale skoro wydawcą jest EA, to nie może ich zabraknąć. Zapowiedziano już nowe mapki w DLC Gun Sonata.



MECHATON. Nie chcę psuć niespodzianki, więc nie zdradzę wszystkich szczegółów, ale przygotujcie się na świetny level, w którym pokierujecie czymś naprawdę olbrzymim!

SECRET SKILLSHOTS
W grze zawarto kilkanaście tajnych Skillshotów, które nie są wymienione w bazie danych. Najczęściej chodzi o to, by wykorzystać element otoczenia, który pojawia się zaledwie raz lub dwa w całej grze, jak na przykład wirujące śmigła rozwalonego helikoptera.

Kwestię tę trzeba rozpatrywać na dwóch płaszczyznach. Na pierwszej mamy główny wątek, przerywniki i postacie bohaterów. Ci ostatni są bardzo wyraziści, zróżnicowani i świetnie dobrani, a do tego puszczają rewelacyjne teksty – tutaj pokłony idą do Ricka Remendera, autora fabuły, znanego głównie z pisania scenariuszy do komiksów Marvela. Polska wersja, zrealizowana w formie napisów, jest niezwykle soczysta i wulgarna, co znajdzie zarówno fanów, jak i przeciwników. Podobnie jak w przypadku Killzone 3, tłumacze nie bawili się w żadną autocenzurę.

Główny wątek nie jest specjalnie skomplikowany i głęboki, ale nie jest też wałkowaniem po raz setny tego samego. Dzieje się dużo, gra co chwilę zaskakuje gracza jakąś nową akcją czy jej zwrotem – tempo jest naprawdę wysokie, więc oczywistym jest porównanie BS do podnoszącej adrenalinę przejażdżki kolejką górską.

Jednak pod tą powłoką maksymalnego efekciarstwa i prostackiej rozrywki czai się coś więcej. Elysium, miejsce akcji Bulletstorma, kryje mroczną tajemnicę i trzeba się trochę wysilić, by ją odkryć. Może nie jest to aż tak niezapomniane miejsce jak Rapture, ale naprawdę niewiele brakuje. Greysonowi, głównemu bohaterowi, zawsze towarzyszy przynajmniej jedna postać, a dialogi prowadzone w trakcie rozgrywki rzucają więcej światła na losy opanowanej przez mutanty i kanibali planety. W ferworze walki łatwo je zignorować, ale dociekliwi zostaną nagrodzeni: rozglądajcie się za napisami na ścianach, słuchajcie bohaterów i informacji nadawanych przez tak zwane newsboty. Te ostatnie to naprawdę fajny Easter Egg: za ich zniszczenie gracz dostaje punkty, da się je również wykorzystać do Skillshota, ale każdy z nich nadaje inną wiadomość z czasów, kiedy Elysium było jeszcze kwitnącym rajem turystycznym. Jeśli gracz powstrzyma na chwilę swe destrukcyjne zapędy, zostanie nagrodzony kolejnymi puzzlami układanki.

...NIEZWYCZAJNIE SIĘ KOŃCZY

Czytając NEOgo.pl i nasze forum zauważyłem, że wielu osobom BS przejadł się jeszcze przed premierą. Wynikało to, jak podejrzewam, po części z nadmiaru materiałów, a po części z pewnej nieufności, iż o grze mówi się dobrze tylko dlatego, że to wysokobudżetowa produkcja z Polski. Wiem, że trudno w to uwierzyć, ale PCF udało się stworzyć absolutnie topową grę, zapewne jedną z najlepszych, w jakie dane nam będzie zagrać w tym roku. Minus który widzicie poniżej to naprawdę drobnostka, aż głupio o nim wspomnieć na tle przemyślanej rozgrywki, intrygującej fabuły i pierwszoligowej oprawy.

Osobiście uważam Bulletstorm za grę ciekawszą od innych wielkich FPSów, jak Killzone 3 czy Black Ops, przede wszystkim dlatego, że to zupełnie nowe uniwersum. Z jednej strony gra jest wystarczająco podobna do klasyków gatunku, by mieć szansę na komercyjny sukces, z drugiej na tyle innowacyjna, by nie nużyć i dostać ode mnie kilka bonusowych punktów za oryginalność. Paradoksalnie, nie mogę doczekać się kontynuacji. Wiem, że Chmielarz i spółka mają już kilka konkretnych pomysłów, potrzebują tylko zielonego światła, funduszy i czasu. Ale patrząc, jak świetnie bawiłem się przy BS, jestem spokojny o sukces zarówno komercyjny jak i wśród krytyków. W przeciwnym razie rzucam granie. ■■

OCENA **9.4/10**

+ SKILLSHOTY, GRAFIKA, POSTACIE, ŚWIAT, PRAKTYCZNIE WSZYSTKO
− NIEDOPATRZENIE W MULTI

NAJLEPSZA POLSKA GRA W HISTORII

OSZCZĘDNOŚCI I LOKATY

Na wyższych poziomach trudności ciężko zaoszczędzić większą liczbę punktów, dlatego przyda się kilka podstawowych rad. Pierwsza rzecz to kupowanie amunicji w dropkitach – nigdy nie bierzcie pełnego magazynka, gdyż tylko stracicie na tym kasę. Wystarczy jakieś 60-70%. Resztę znajdziecie na planszach lub zbierzecie po wrogach. Oszczędności przeznaczcie na nowe bronie, gdyż zwrócą Wam się one w postaci mnożnika NEW. Po drugie rozglądajcie się za butelkami, niebieskimi świetlikami i newsbotami – za ich zniszczenie wypłacany jest bonus punktowy, przydają się też przy skillshotowaniu. Ostatnia rada dotyczy minigierek – bądźcie gotowi na wszelkie sekwencje QTE, gdyż za dobry refleks gra hojnie sypie walutą.

BIONIC COMMANDO REARMED 2

NOWY DEVELOPER, NOWA JAKOŚĆ?

txt: FAX

PS3 (PSN) | X360 (XBLA)

- WYDAWCA Capcom
- PRODUCENT Fatshark
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

KAXI: Rearmed było naprawdę wartym kupna platformerem, choć oczywiście wszystkich bardziej interesowała wówczas wysokobudżetowa wersja na tradycyjnym nośniku. Teraz nie ma tego problemu, jest za to inny – Rearmed 2 nie jest już aż tak zabawnym tytułem. Praktycznie wszystko jest tu typowe i przeciętne, a przycisk skoku niepotrzebnie upraszcza rozgrywkę. 5/10

W Bionic Commando Rearmed 2 można skakać. Tak, to wielki dzień dla ludzkości i jeszcze większy dla fanów serii Bionic Commando. I fajnie, ale to tak naprawdę strzał do własnej bramki. Wyrzućcie „linkę z kotwiczką", dorzućcie podwójny skok i Rearmed 2 będzie kilka razy lepszy.

Gra jest ładna – choć złośliwi napisaliby, że wygląda tak samo jak pierwsza część wydana w 2008 roku – i pozwala poszaleć z karabinem po różnorodnych miejscówkach. Świetne są walki z ostatecznymi strażnikami poziomów, ich projekty potrafią rozbawić, a poza tym trzeba się przy nich wykazać kombinowaniem. Muzyka łączy klasyczne brzmienia z nowoczesnymi aranżacjami, więc Wasze mieszkania wypełnią dźwięki w stylu retro. Dlaczego więc taki początek recenzji? Poleciłbym Wam Bionic Commando Rearmed 2, ale z żalem stwierdzam, że nie za bardzo da się w to grać.

Największym problemem jest sterowanie. Bohaterowie, niezależnie od swoich umiejętności, poruszają się bardzo wolno, a opóźnienia w ich ruchach są z lekka frustrujące. Owszem, można się do tego przyzwyczaić, ale kolejna wpadka to wystrzeliwanie harpuna z rękawa. Draństwo często odmawia posłuszeństwa, szczególnie w przypadku ukosów. I znowu, można z tym mechanizmem powalczyć i wyśrubować swoje umiejętności, ale bardzo nie lubię ginąć sto razy na pierwszym poziomie. I nie pomoże Wam nowość, czyli skok, bo wyśmialiby go Jak i Mario oraz Ratchet z Crashem, do spółki z wszystkimi bohaterami platformówek na świecie. Tak na oko mówimy tu o piętnastu centymetrach w górę i dwudziestu w bok. Zapomnijcie więc o rekordzie Europy w skoku w dal.

Rearmed 2 w dobrej cenie oferuje sporo zabawy. Kampania jest długa i wymagająca, można pograć z kumplem w lokalnym coopie, są też rankingi i wyzwania. Gra wyciągnie po Was swoje bioniczne ramię i przytrzyma Was na kilka wieczorów. Szkoda tylko, że trzeba walczyć ze sterowaniem, by nie ginąć co minutę. Przeszkadza mi też inteligencja mięsa armatniego, bo jak taki wojak schowa się za przysłowiową beczką, których są tu miliony, to już nie wystawi głowy. Irytujące jest również to, że nie da się użyć noża czy innej kolby, a każdy „dotyk" jest zły i zmniejsza energię postaci. Ponarzekam też na głupkowatą fabułę, przy której nie zatrudniono scenarzysty z prawdziwego zdarzenia.

Jeżeli dobrze wspominacie poprzednią część, to ryzykujcie. Ja przeklinałem pod nosem, męcząc się ze sterowaniem, a umiejętności to mogę podciągać w Bulletstorm, a nie Rearmed 2. ■■

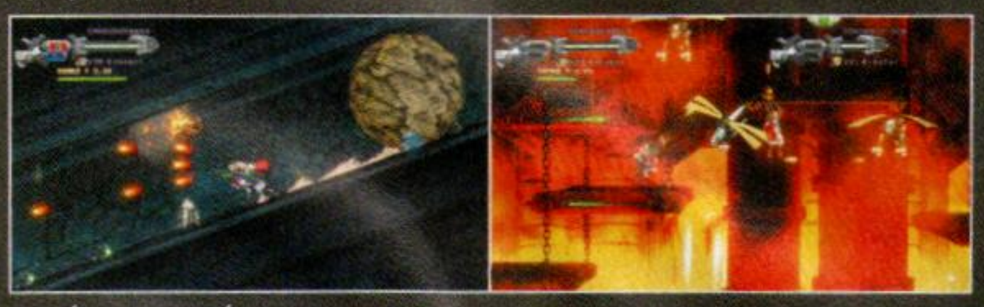
OCENA 5.5/10

+ MUZYKA W STYLU RETRO, NIEZŁA KAMPANIA
– OPÓŹNIENIA W STEROWANIU, INTELIGENCJA WROGÓW

NAJWIĘKSZA ZALETA STAŁA SIĘ NAJWIĘKSZĄ WADĄ

HARD CORPS: UPRISING

GIANT ENEMY BOSS Najpierw pierze się pomagierów, a na końcu czeka upragniony boss. Ich ataków trzeba się uczyć na pamięć.



ZABÓJCZA BROŃ Strzela się dużo i strzela się ciekawie. Arsenał nawiązuje do klasyków, choć producent mocno go unowocześnił.

CONTRA CZY NIE CONTRA? OTO JEST PYTANIE

txt: FAX

XBOX 360 (XBLA)

- WYDAWCA Konami
- PRODUCENT ArcSystemW
- LICZBA GRACZY 1-2 (2)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

KAXI: Contra bez Contry w tytule? Dziwne. W dzisiejszych czasach zazwyczaj wydawcy nie przepuszczają okazji zarobienia na znanej marce. Ale może większości obecnych graczy ten tytuł nic już nie mówi? Nie wiem, wiem za to, że Hard Corps: Uprising to zabawna i intensywna strzelanina, w szczególności w kooperacji. No i do tego cieszy oko śliczną grafiką i ultrapłynną animacją. 8/10

Prawdopodobnie zastanawiacie się dlaczego Konami zdecydowało się wydać kolejną odsłonę serii Contra, ale po drodze zgubiło oryginalny tytuł? Uprising to przecież prequel Hard Corps, więc nie ma powodu, by mieszać graczom w głowach. Być może jednak zachowanie oryginalnego nazewnictwa byłoby bardziej kłopotliwe.

Wszystko dlatego, że ekipa Arc System Works przemeblowała model rozgrywki. To nadal „old school side scrolling shooting game", co potwierdza producent gry Kenji Yamamoto, ale twórcy serii BlazBlue i Guilty Gear wprowadzili tak wiele zmian, że pierwiastek kultowej Contry jest słabo widoczny. Poza tym ta klasyczna seria jest postrzegana jako ultratrudna, a nie da się ukryć, że kilka ostatnich części zgarnęło bardzo słabe noty. Lepiej powalczyć o świeżych graczy, niż bazować jedynie na niedobitkach, którzy mają ponad trzydzieści lat na karku. Yamamoto potwierdza, że ma to być nowa marka na nowe czasy. Na szczęście Uprising pozostaje częściowo wierny wieloletniej tradycji.

To diabelnie szybka i bardzo wymagająca strzelanina 2,5D. Double jump i air dash grzmociłem częściej, niż tak naprawdę strzelałem. I całe szczęście, że to ja recenzowałem BlazBlue, bo gdyby nie trening w bijatykach, nie nadążyłbym z unikami. Od pierwszego poziomu trzeba się wykazać zręcznymi paluchami i reagować szybciej niż w grach wyścigowych. Jeżeli mieliście problemy z wyminięciem blokady policyjnej w Hot Pursuit, to nie podchodźcie do Hard Corps. Takie blokady są tu ustawiane co pięć kroków. Wrogowie atakują ze wszystkich stron, trzeba uważać na otoczenie, bo np. na pustyni są ruchome piaski, a checkpointów jak na lekarstwo. Najlepiej grać w kooperacji (lokalnej lub online), bo co dwie giwery to nie jedna. A jeżeli nie będziecie mogli przejść pierwszego poziomu, to polecam nowy tryb Rising. Wrzucono tu drobne elementy RPG, bohaterowie stają się silniejsi, podobnie jak ich broń, a pasek energii nieznacznie się wydłuża.

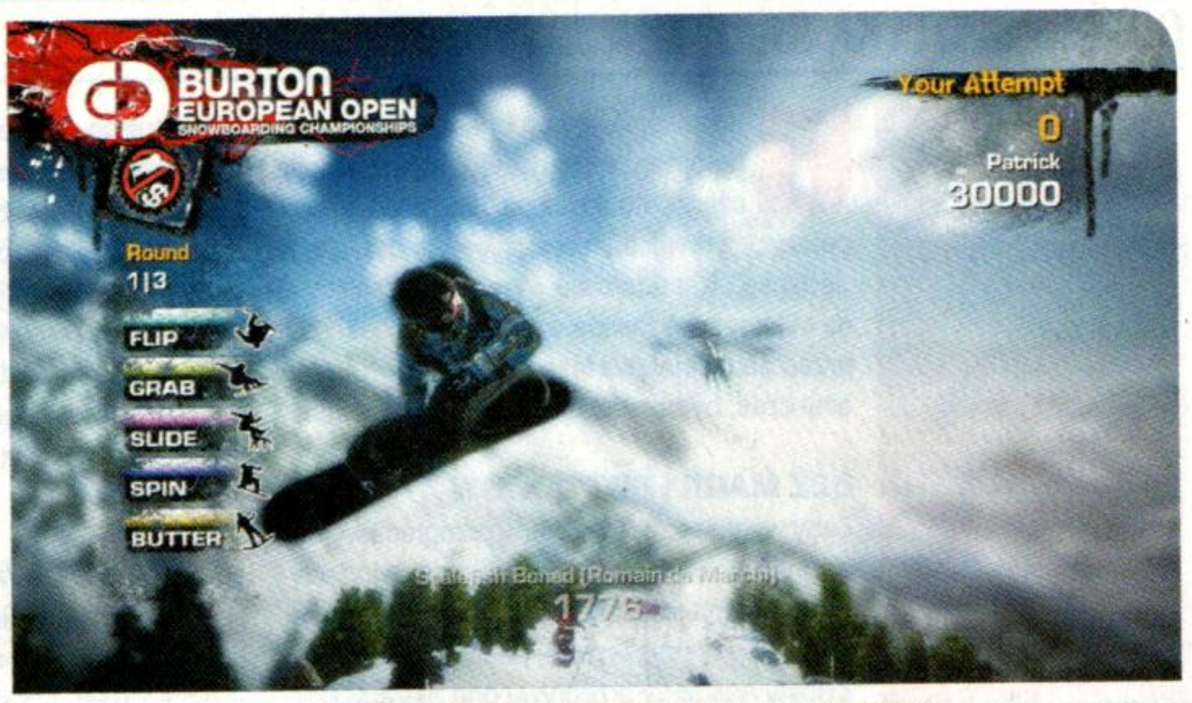
Styl graficzny nawiązuje do BlazBlue i Guilty Gear; miejscówki są przepiękne, animacje fantastycznie dopracowane, a na ekranie zawsze dzieje się dużo albo i jeszcze więcej. Doskonałe i zabawne są też projekty postaci i przeciwników. Nie będę przedłużał: warto kupić i łamać palce oraz joypady. Contra (najwyraźniej) umarła, niech żyje zatem Hard Corps. ■■

OCENA 8.5/10

+ NAWIĄZANIA DO ORYGINAŁU, ZMIANY GODNE XXI WIEKU
– ZA MAŁO CHECKPOINTÓW

OJCOWIE BLAZBLUE ODŚWIEŻAJĄ KLASYKĘ

A GIRL OUTSIDE THE BAR Niestety mimo usilnych prób nie udało mi się stworzyć postaci, która rysami choćby przypominałaby kobietę. Na szczęście bogaty wybór masek w kształcie czachy i wielkich gogli pozwolił zasłonić trzy czwarte twarzy, maskując tę niedoskonałość.



STOKED
BIG AIR EDITION

JAZDA POD GÓRKĘ JEST MOŻLIWA

txt: GONZO

XBOX 360

- **WYDAWCA** Zushi Games
- **PRODUCENT** Bongfish
- **LICZBA GRACZY** 1 (8)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Faktycznie, pierwsza część Stoked stanowiła przerost treści nad formą. Gra była mało przystępna, wydawała się od początku skomplikowana i pozbawiona fajerwerków, jakie oferowały Shaun White, albo stare, ale wciąż jare SSXy. Mało komu chciało się przebić, by odkryć piękne stoki, całkiem udane sterowanie i przywiązanie do szczegółów. Trudno się dziwić, gier jest tyle, że często nie ma czasu na drugie podejście. Ale właśnie nadeszła okazja wraz z Big Air Edition – to taka wersja 1.5, poprawiona, usprawniona i miejscami rozbudowana. Nie ma się o co zabijać, ale jak wyhaczycie kiedyś w dobrej cenie – dajcie jej szansę. Potrafi wzbudzić emocje. 7/10

Doczekaliśmy się ulepszonej wersji gry, która wprawdzie świetnie oddawała klimat zjeżdżania na desce ze stoku, ale była nieprzystępna i zbyt późno otwierała się na graczy. W dobie sześciogodzinnych, świątecznych juggernautów nikt nie ma czasu ani cierpliwości, aby poświęcić kilkaset minut na naukę jazdy na wirtualnym snowboardzie.

BIBLIA TRIKÓW

Na szczęście autorzy nie poszli na łatwiznę i nie zmienili kapitalnego systemu, a zwyczajnie uatrakcyjnili czas, jaki spędzimy nurkując twarzą w śniegu po nieudanych trikach. W pierwszym Stoked trzeba było często naszukać się misji zbaczając z trasy, a tym samym narażając się na ataki nudy i irytacji. Tym razem koledzy snowboardziści stoją bliżej głównego zjazdu, a jeśli komuś nawet to nie wystarcza, może wreszcie umówić się z nimi na grzane wino po prostu wybierając odpowiednią opcję w menu. Oczywiście zadania związane z piciem trunków planowane są pewnie dopiero na kolejną odsłonę, za to w Big Time Edition nie zabraknie konkursów trików czy klasycznych cockfights, w których udowadniamy ekipie, kto szybciej dotrze na metę. Z czasem gra kumuluje wyzwania, a poważni sponsorzy wymagają wręcz, aby przejazd był pozbawiony najmniejszych błędów, a najlepiej ozdobiony potrójnym toeloopem i zakończony telemarkiem. Nawet jeśli to inne dyscypliny. Producenci osprzętu zadbali, aby już na ekranie tworzenia postaci pojawiały się ich loga, jednak poza tym wciąż za mało tutaj klimatu wyluzowanych, profesjonalnych snowboardzistów, którzy zawsze kojarzą mi się z mroźną odmianą surferów. Stoked to po prostu tytuł o jeżdżeniu na desce, wciąż skupia się na tym elemencie, zostawiając całą otoczkę nieco z boku.

W KOLEJCE DO WYCIĄGU

Nie zawsze jest czas i okazja, aby wziąć urlop i wyjechać na stok, a to właśnie spotkało mnie w tym roku. Z tym większą pasją rzuciłem się na poprawioną edycję Stoked, bo przecież model jazdy był znakomity już w oryginale. Nie zawiodłem się, na obecnej generacji konsol żadna gra snowboardowa nie oddaje lepiej uczucia pędu, nie symuluje dokładniej zachowań dechy na nasze ruchy, ciężko też znaleźć tytuł, który tak dużo... wymaga od gracza. Od początku jesteśmy rzucani na głęboką wodę i gra każe nam uczyć się na własnych błędach. Nie każdemu to przypasuje, choć i tak jest dużo lepiej niż poprzednio, bo nowa edycja podpowiada czasem, co robimy źle. Nie ma mowy o płynnej grze, jeśli nie zapamiętamy listy dostępnych trików, ale nikt nie obiecywał, że będzie łatwo. W moim przypadku takie podejście okazało się zaletą, oprócz grania w oryginalne Stoked, wiem jak jeździć na desce, więc wszelkie niepowodzenia brałem na klatę i następnym razem wiedziałem, co poprawić. Jednak osoby zupełnie nowe w temacie powinny rozejrzeć się za bardziej przystępnym tytułem.

ZŁY ROZMIAR WIĄZAŃ

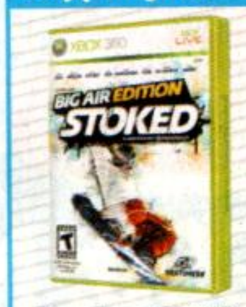
Sprawy techniczne potraktowano po macoszemu, przez co gra jest nierówna. Doładowania tekstur wywołują dreszcze, a wywrotki przy muśnięciu przeszkody zakrawają na masochizm. Sytuację ratuje zmienna pogoda i cykl dobowy, dzięki któremu gra nabiera jeszcze większej głębi. Wyróżnienie muzyki to mus, dynamiczne rockowo-rapowe kawałki idealnie pasują do takich gier, tym bardziej, że postawiono na mniej znane, a przez to świeższe dla ucha zespoły. W Big Time Edition dodano dwa stoki, co wydłuża zabawę o kolejne godziny i może być niezłym uzasadnieniem do sięgnięcia po ten tytuł. Trzeba tylko pamiętać, że dla posiadaczy oryginału zmiany mogą wydawać się kosmetyczne, a nowicjusze w temacie zrażą się wymagającą mechaniką. Jednak nowy SSX dopiero majaczy na horyzoncie, Shaun White jakiś czas temu wyprowadził się na Wii, a za Stoked stoi część ekipy odpowiedzialna za Amped. Czy to słaby argument? Można zaryzykować i się sprawdzić. ■■

OCENA 7.4/10

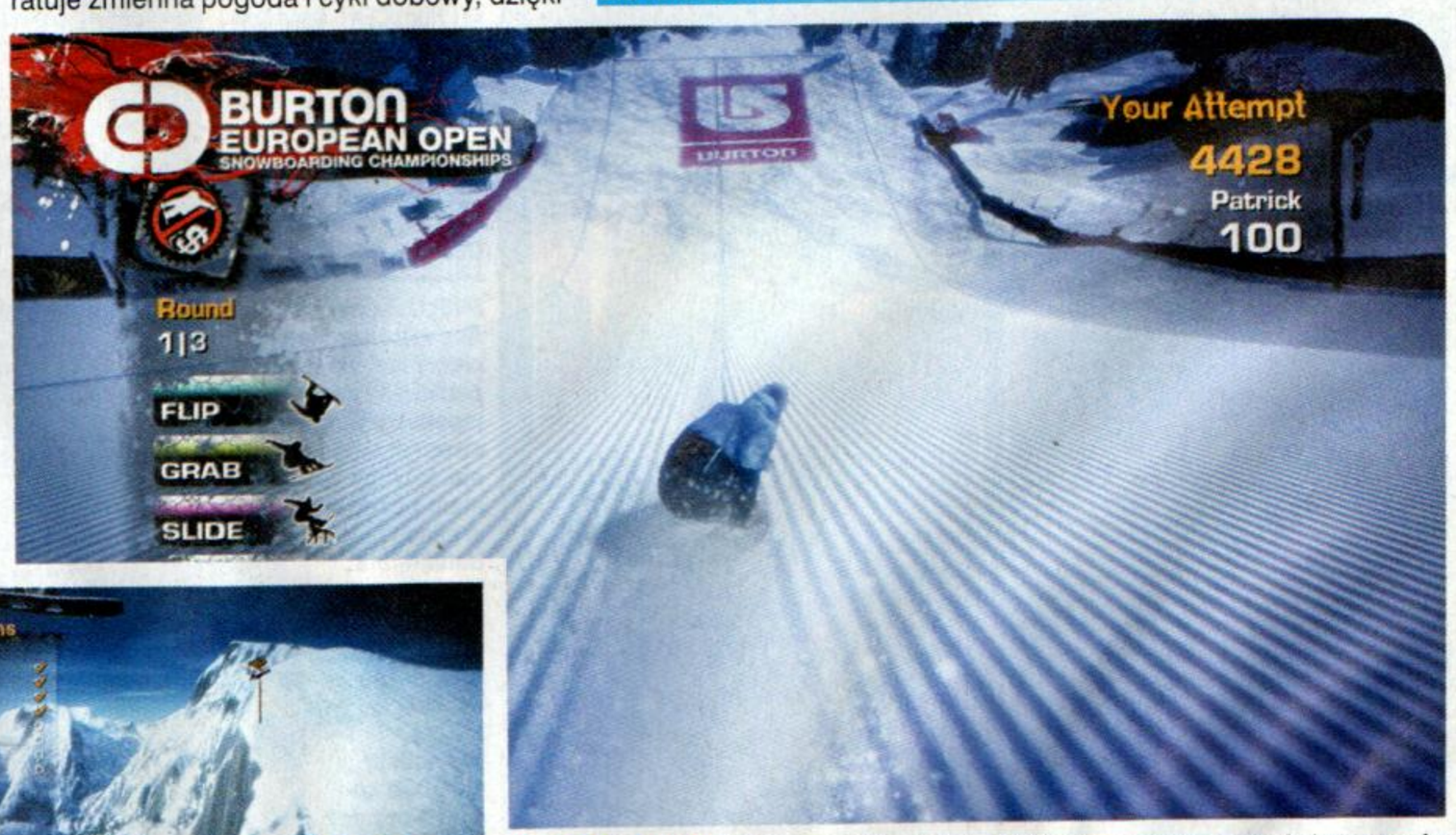
+ DUCHOWY NASTĘPCA AMPED TERAZ LEPSZY I W NIŻSZEJ CENIE
– NIE MOŻNA TAK BYŁO OD RAZU?

BIG TIME EDITION

Stojąc na grani



Popularność SSX czy Amped kazała wierzyć, że gry snowboardowe to coś oczywistego. SSX padł ofiarą nowej polityki EA, która mniej stawiała na wysłużone serie, a bardziej na zróżnicowanie oferty. Ale żeby od razu robić 5 lat przerwy? Z kolei studio Indie Built stworzyło niezłe Amped 3 po czym... zostało zamknięte.



NEED FOR BLUR Efekt rozmycia ekranu dodaje grze uczucia pędu, którego trochę brakowało w oryginale. Poza tym oprawa została w zasadzie nietknięta.

INAZUMA ELEVEN

GOAL!3 SPOTYKA KAPITANA JASTRZĘBIA

txt: GONZO

NINTENDO DS

- WYDAWCA Nintendo
- PRODUCENT Level-5
- LICZBA GRACZY 1-2
- PpremiERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ke golasso, goooooooooool!!! Dlaczego nie ma więcej takich gier? Przecież nawet Raul jak był mały to oglądał Tsubasę (nie wiedzieliście?), więc nie mówcie, że NIKOGO. Mecze ze „skillshotami" i pozaboiskowe dramaty rodem z Kapitana Hawka? Kupuję to! 9/10

Ten piłkarski erpeg to w Japonii fenomen, w produkcji jest już czwarta część, która trafi na 3DS, a Europejczycy z dwuletnim opóźnieniem dostają „jedynkę". Nie udało się wyrobić z premierą na Mistrzostwa Świata w RPA, na szczęście przed nami finałowa faza Ligi Mistrzów. To idealny czas, by poznać drużynę Marka Evansa.

BEZ MAGII I POTWORÓW

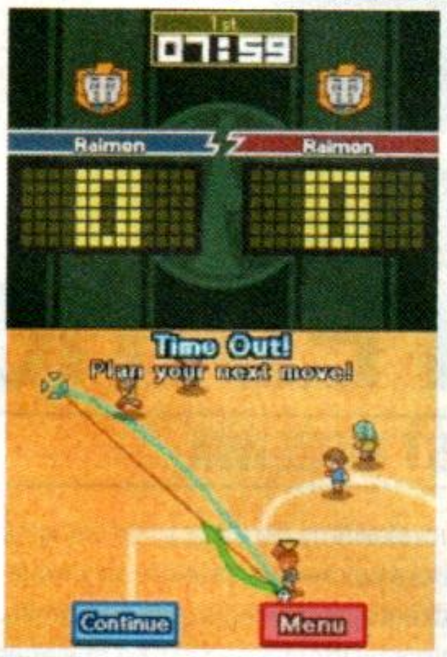
Żeby wygrać trzeba najpierw przegrać i wyciągnąć wnioski. Ulubiona maksyma włodarzy Realu Madryt staje się bliska lokalnej drużynie Raimon, gdy po pierwszej połowie meczu z Royal Academy przegrywa ona niezauważalną różnicą dwudziestu bramek. Jak nietrudno się domyślić, fabuła poprowadzi nas poprzez osobiste rozterki zawodników do piłkarskich szczytów. Jak na japońskiego erpega przystało nie obędzie się bez dialogów napakowanych wykrzyknikami, losowych pojedynków i potraktowania futbolowych realiów z przymrużeniem oka. A nawet pary oczu. Nie przesadzono jak w przypadku Tsubasy, który pokonywał pół boiska przez kilkanaście minut, a bramka przeciwników znajdowała się tak daleko, że zasłaniała ją naturalna krzywizna Ziemi. W Inazumie postawiono na specjalne umiejętności zawodników, więc jeśli pokochaliście swego czasu Goal!3 na NESa za ogniste strzały i rozrywanie siaty, to wspomnienia odżyją.

Level-5 nie sposób odmówić pomysłowości – strzał z pozycji smoka, dewastujące uderzenie wykonywane w trójkę, czy obrona polegająca na wgnieceniu lecącej piłki w murawę nie tylko brzmią, ale i wyglądają świetnie. Większość gry wygląda jak pierwszy lepszy jRPG, ale animacje w trakcie meczu wykonano w pełnym 3D i jedynym minusem jest konieczność odczekania sekundy zanim gra przeładuje widok. Duże wrażenie robią także animowane przerywniki, czyli firmowy fetysz autorów.

DRUGA POŁOWA

Sednem zabawy nie jest łażenie po mapie i znajdywanie przedmiotów, a mecze, które udanie zastąpiły klasyczne erpegowe walki. Na boisku drużyną sterujemy tylko stylusem. Puknięcie w ekran oznacza podanie, rysując linię zmuszamy zawodników do biegu. Tyle absolutnych podstaw. Przy interakcji z przeciwnikami mamy do wyboru kilka możliwości typu wślizg albo blok, dryblowanie lub sprint, można też w takich sytuacjach wykorzystać któryś ze specjałów. O ile spotkanie toczy się w czasie rzeczywistym, mamy nieograniczony czas na zastanowienie się nad wyborem umiejętności. To nie wszystko, raz w meczu można zdopingować drużynę i wtedy przez jakiś czas nasi śmigają po murawie jak Javier Hernandez na Mundialu w RPA. Taktyka z czasem nabiera na ważności, autorzy chwalą się tysiącem różnych zawodników, jakich można włączyć do drużyny. Każdy z nich ma przypisany jeden z żywiołów i odpowiednio ustawiając skład można zaplanować, aby ognistego koleżkę krył pomocnik z cechą wody. Oprócz tego trzeba mieć oko na statystyki i często odwiedzać skauta, który wyszukuje dla nas nowe talenty. Możliwości jest sporo i jeśli nie zirytują Was liniowe dwie pierwsze godziny, zaręczam że Inazuma Eleven stanie się naturalnym suplementem growej diety.

ILU MASZ ZNAJOMYCH? Szukanie talentów oparto o nowatorski system poszerzającego się kręgu przyjaciół. Sprawne i fajne.



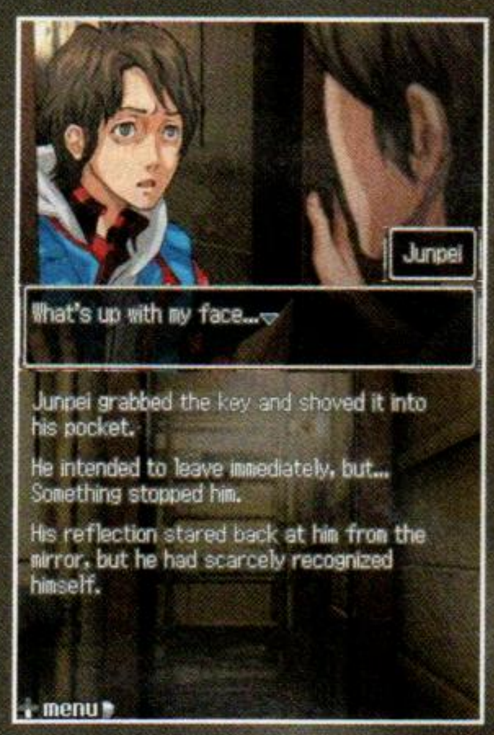
OCENA 8.0/10

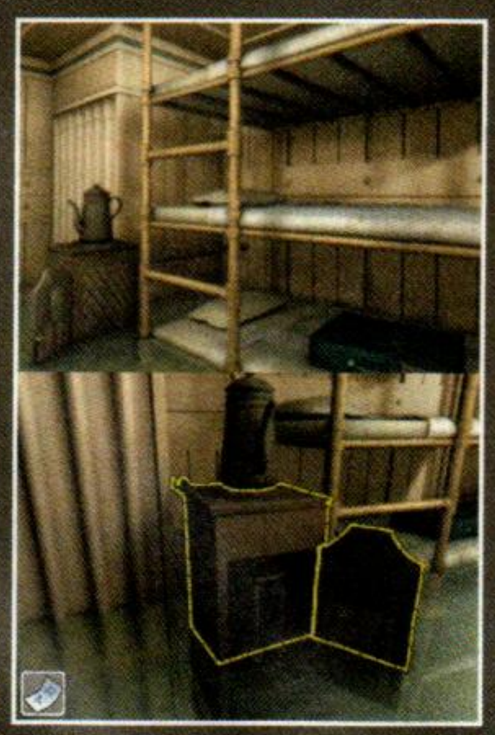
+ ODKRYWCZA, WCIĄGAJĄCA, FUTBOLOWY KLIMAT, ONLINE
− WYDUMANY DUBBING I TŁUMACZENIE, LINIOWY POCZĄTEK

Z OPASKĄ KAPITANA

999: NINE HOURS NINE PERSONS NINE DOORS

CO BY BYŁO, GDYBY TO JAPOŃCZYCY ZROBILI CUBE





txt: KAXI

NINTENDO DS

- WYDAWCA Aksys Games
- PRODUCENT Chun Soft
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Lubię serię Ace Attorney i ten jej ciepły luz, ale w przypadku 999 nadmiar japońszczyzny zniechęcił mnie do grania. Bo niby jak mam wczuć się w klimat, jak bohater ma kosmate myśli na widok rozwrzeszczanej, głupiutkiej laski? To komedia czy co? 7/10.

Budzisz się w kajucie nie mając pojęcia, jak się tam dostałeś. Co gorsza, przez pęknięty bulaj do środka wlewa się woda, szybko wypełniając pomieszczenie. Drzwi są zablokowane przez dziwne urządzenie, do którego należy wprowadzić kod. Czas goni, ale w końcu udaje ci się znaleźć pozostawione przez kogoś podpowiedzi i rozwikłać zagadkę, tym samym uzyskując kod pozwalający na wyjście z kajuty. Okazuje się, że nie jesteś na statku sam – w sumie jest was dziewiątka. Każdy ma na ręku bransoletkę z liczbą od jednego do dziewięciu.

Dość szybko dowiadujecie się, że za wszystkim stoi niejaki Zero, który „zaprosił" was do gry nazwanej Nonary Game. Na statku znajduje się dziewięć ponumerowanych drzwi, a waszym zadaniem jest odnaleźć te z numerem 9 – to jedyna droga ucieczki ze statku, który zatonie za dziewięć godzin. Jest jednak dość istotny haczyk: przez każde z ponumerowanych drzwi musi przejść od trzech do pięciu osób, których suma cyfr z bransoletek równa się liczbie na drzwiach. Jeśli ktoś złamie tę zasadę, bomba umieszczona w jego ciele eksploduje. Staje się więc jasne, że nie wszyscy opuszczą statek żywi...

JAK NAJLEPSZA POWIEŚĆ

Poświęciłem aż tyle miejsca fabule, bo 999 właśnie fabułą stoi. To ona stanowi motywację gracza, by brnąć dalej. Kim jest Zero? Czy naprawdę da się uciec ze statku? Kim są pozostali uczestnicy gry? Czy są tymi, za których się podają? Dlaczego Zero wybrał właśnie ich? Od początku w głowie gracza rodzi się masa pytań, umiejętnie podsycanych przez sprawnie prowadzone dialogi, co po prostu nie pozwala oderwać się od zabawy. Nawet pomimo faktu, że 999 nie jest wolne od wad. Muzyka w najlepszym razie jest obojętna, częściej jednak irytuje. Odgłosów tutaj jest niewiele, nie ma mowy o czytanych dialogach. Do tego interfejs, szczególnie poruszanie się po pokojach, mógłby być lepszy – 999 oparte jest w pełni na statycznych obrazkach, a niekiedy dziwne ustawienia kamery sprawiają, że ciężko zorientować się, w którą stronę właściwie się poszło.

999 to niby tylko tekstowa przygodówka, ale przeznaczona dla dorosłych. Są tu zagadki i eksploracja, ale większość czasu spędzicie czytając dialogi, podejmując decyzje i wybierając odpowiedzi. Od tych ostatnich sporo zależy, gdyż gra oferuje aż sześć różnych zakończeń, a które ujrzycie może zależeć od pozornie nieistotnych wyborów. Warto przymknąć oko na oprawę i wygrać Nonary Game. ■■

OCENA 7.9/10

+ WIELOWĄTKOWA FABUŁA, CIEKAWE POSTACIE
− DENERWUJĄCA MUZYKA, NIENAJLEPSZY INTERFEJS

MIĘDZY LAYTONEM A HOTEL DUSK

MARIO SPORTS MIX

SQUARE ENIX, MARIO I DWA OGNIE. POWAGA?

txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Nintendo
- PRODUCENT Square Enix
- LICZBA GRACZY 1-4 (4)
- PpremiERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Moja ostatnia lekcja wychowania fizycznego w liceum była bardzo bolesna. Nauczyciel zaproponował, żebyśmy zagrali w dwa ognie. Sęk w tym, że od czasów podstawówki przybyło trochę pary w łapach i zaczęła się rzeźnia. Mimo wszystko i tak bolało mniej niż granie w kolejny zestaw mini gierek z Mario w roli głównej. Można usnąć z nudów i przesłodzić się cukierkową grafiką. Dobre w kombinacji młodszy brat i siostra, bo nie wyobrażam sobie, żeby samotnicy skusili się na ten tytuł. Dla mnie to żerowanie na pierwszych, dobrych częściach serii Mario Party. 5/10

Niby sportówki z Mario mogą nie być słabe. Mario Golf na Gamecube było ładne i zabawne, zaś dwie części Mario Strikers od Next Level Games to chyba najlepsze zabawowe spojrzenie na piłkę nożną w ostatnich latach. Niby i Square Enix nie jest nowicjuszem w temacie, bo stworzyli już marianową koszykówkę na NDSa. Ale pomimo tego miałem wrażenie, że Mario Sports Mix jest tytułem zrobionym nieco na siłę. Wrażenie to potęguje obecność „dwóch ogni" w towarzystwie takich dyscyplin jak siatkówka, koszykówka i hokej na lodzie.

NA BEZRYBIU I TAK DALEJ

W sumie jednak te dwa ognie to nie był taki zły pomysł, bo gra się umiarkowanie dobrze. Jak ktoś lubił ten sport na wuefie w czasach szkolnych, to spędzi kilka miłych chwil z MSM. Oczywiście są nintendowskie udziwnienia w postaci ruchomych plansz, żółwich skorup i super rzutów, ale da się jakoś z tym żyć. Poza tym, jak często wychodzi na konsole gra w dwa ognie? No właśnie. Tak samo w przypadku siatkówki – po prostu Mario Sports Mix to rzadka okazja, by w ogóle pobawić się tą dyscypliną. Z drugiej strony osoby łaknące siatki do tego stopnia, by kupić dla niej ten pakiet, będą rozczarowane zbieraniem monet, power-upów, ładowaniem paska superataku i przeszkadzajkami na boisku.

Ku mojemu zaskoczeniu, hokej okazał się najciekawszą dyscypliną pakietu. Może dlatego, że w przypadku tego sportu nie jestem szczególnym purystą. Ale nie można też zaprzeczyć, że jest to najbardziej dynamiczna dyscyplina, a na dodatek dość szybko dochodzi w niej do zmian wyniku. W jej przypadku świetnie sprawdzają się wspomniane monety, które dodają się do zdobyczy bramkowej. Opłaca się więc zebrać ich kilka, a potem strzelić bramkę wartą cztery, pięć albo nawet sześć punktów.

NIE TYLKO NINTENDO Jako że grę robi Square Enix, oprócz ekipy od Nintendo pojawiają się gościnnie postacie z serii Final Fantasy i Dragon Quest. Moogle i inne biegające kaktusy.

DO ROBOTY! Zamiast postaci z Finali czy DQ w MSM chciałbym zobaczyć wreszcie jakieś materiały z Dragon Quest X!

Na drugim biegunie zajefajności kładę koszykówkę. Po pierwsze dlatego, że z prawdziwym basketem ma niewiele wspólnego, a po drugie, bo na Wii dostępne jest ultramiodne NBA Jam, do którego MSM nie ma startu w żadnej kategorii. Jeśli ktoś lubi koszykówkę na wesoło, powinien zainwestować właśnie w tamtą grę i to już dawno temu.

W KUPIE SIŁA

Wychodzi na to, że z osobna żadna dyscyplina nie jest wystarczająco atrakcyjna, ale możemy się umówić, że w połączeniu tworzą one nienajgorszą grę. Jeśli ktoś gustuje w tego typu składankach, będzie miał sporo do roboty. W każdej dyscyplinie jest do wygrania kilka pucharów, choć akurat jak na dłoni widać, że ta gra nie została stworzona do grania samemu. Zmagania z konsolowym przeciwnikiem nie są zabawne, gdyż albo nie stanowi żadnego wyzwania, albo jawnie oszukuje. Przechodzenie gry we dwóch wprawdzie tego nie zmienia, ale przynajmniej daje więcej radochy. Mario Sports Mix najlepiej sprawdza się, gdy rywalizuje się z żywym oponentem, a najlepiej ich trójką. Gdy ich brak, substytutem może być rozgrywka w sieci, która wygląda jak w każdej innej grze Nintendo: albo ścieramy się z losowym przeciwnikiem, albo rejestrujemy kumpli przy pomocy Friend kodów. Przy jednej konsoli mogą usiąść dwie osoby, by wspólnie mierzyć się w sieciowych potyczkach – to zawsze miła opcja.

NEVER ALONE

Choć oprawa MSM nie schodzi poniżej poziomu gier z Mario, jest kolorowo i wesoło, to jednak nie sposób napisać, by Kwadratowi szczególnie się wysilili. Wszystko poza postaciami wygląda bardzo minimalistyczne, a rozmazana publiczność na niektórych stadionach nawet bardzo brzydko. Czteroletnie (!) Mario Strikers Charged Football wygląda lepiej.

Wnioski? MSM to gra, której ledwo udaje się utrzymać ponad przeciętnością. Ale tylko wtedy, kiedy macie przynajmniej dwa zestawy kontrolerów. Jeśli gracie głównie samemu, nawet nie patrzcie w jej kierunku. W przypadku, gdy macie kumpla (lub kilku) oraz Wii podłączone do sieci, zakup MSM zaczyna nabierać sensu, ale rewelacji i tak się nie spodziewajcie. ■■

TŁOCZNO? W każdą dyscyplinę poza hokejem można grać 2 na 2 bądź też 3 na 3. Ale w sześć osób grać się przecież na Wii nie da, dlatego konieczna jest pomoc sztucznej inteligencji.

OCENA 6.0/10

+ CZTERY DYSCYPLINY, MINIGIERKI, ROZGRYWKA W SIECI
– NUDNA, ŻE POCIĄĆ SIĘ MOŻNA. TO BARDZIEJ MARIO NIŻ SPORTÓWKA

N+ OSTRZEGA: GRANIE SAMEMU GROZI NUDĄ

No nie, znowu?

Nie wiem, który już raz piszę ramkę o minigierkach w grach Nintendo, no ale inaczej się nie da. Tak, znalazły one dla siebie miejsce również w Mario Sports Mix. Jak gdyby cztery główne dyscypliny nie były tylko odrobinę bardziej rozbudowanymi minigierkami. Każda z nich jest inspirowana inną dyscypliną. Mamy zatem wrzucanie owoców do gardła Petey Piranhi jak do kosza, spychanie przeciwników z areny na łyżwach, zbijanie wystrzeliwanych bomb oraz odbieranie kolorowych piłek do siatkówki.

DRAGON AGE II

JASTRZĄB SMOKOWI OKA NIE WYKOLE

txt: DrMAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Bioware
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA 11 marca
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■■□

GULASH: Zdaje się, że DAII jest krótsze od jedynki, bo gracze jej nie kończyli. Tak czy inaczej to świetne fantasy, tym razem porządnie ukonsolowione. To lubię, Bioware. 8/10

Autorzy zapewne nie byliby zbyt skorzy do tego typu wyznań, ale przeciętnemu śmiertelnikowi śledzącemu losy Dragon Age trudno nie odnieść wrażenia, że po udanym debiucie młoda seria przeżyła lekki kryzys tożsamości. O ile bowiem Początek wieszczony był jako powrót do korzeni i klasycznych produkcji Bioware w stylu Baldur's Gate, o tyle rozpuszczona sukcesem „dwójka" najwyraźniej nie ma już ochoty wdziewać starych, niemodnych kreacji, tylko idzie w ślady obecnej primadonny, czyli Mass Effect. Dało się to poznać już po pierwszych zapowiedziach, kiedy gruchnęła wieść o predefiniowanej postaci, bardziej wyrazistym wizerunku gry, dynamicznej walce... No to jak to w końcu jest? Czy „Jaszczomb" przyćmi kolegę „Pasteża"? Czy też zginie w jego blasku?

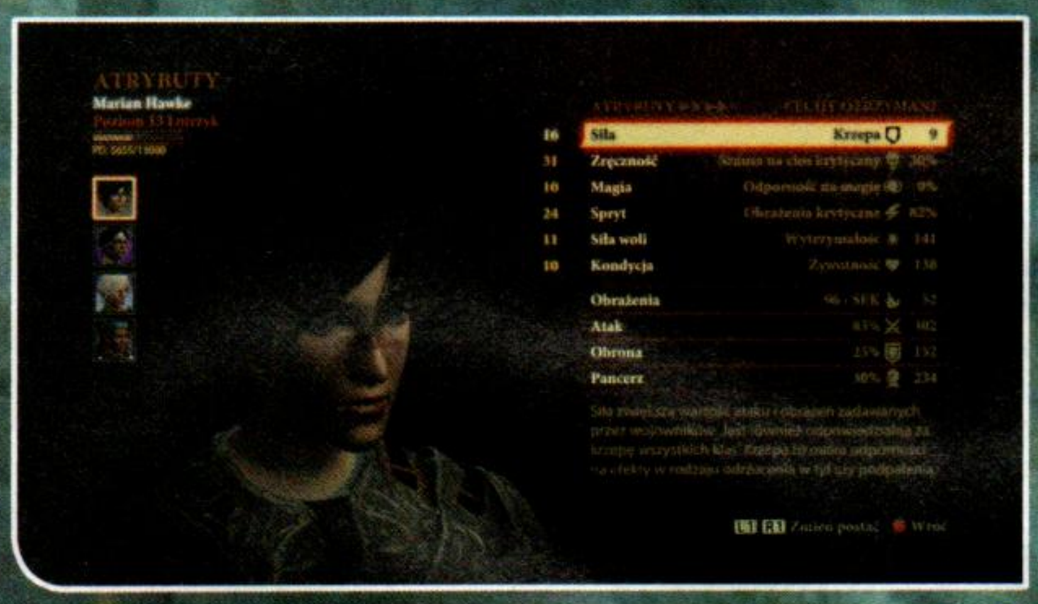
MEANWHILE IN KIRKWALL...

Żeby osłabić szok wywołany zmianami wprowadzonymi w DAII, fabułę gry zmyślnie przerzucono z Ferelden do odległego zakątka Thedas – Wolnych Marchii, a konkretnie okolic miasta Kirkwall. To tam po krótkim wprowadzeniu trafia Hawke, czyli nasz bohater lub bohaterka. Od początku nie ma łatwego życia, jest tylko jednym z tysięcy uchodźców przybyłych z opanowanego przez Plagę Ferelden. Musi dowieść swej wartości i wspiąć się w hierarchii miasta, by utrzymać przy życiu swą rodzinę. Oczywiście stawki szybko pójdą w górę, a koniec końców Hawke stanie się opiewanym bohaterem Kirkwall, od którego widzimisię zależeć będą losy krainy, a na byle pierdnięcie drżeć będą narody.

No, może nieco przesadziłem z epickością, ale zmiana skali zdecydowanie rzuca się w oczy. To już nie jest historia jednej wyprawy przeciw Pomiotom, tylko pełna dekada z życia naszego herosa. Rezultaty tej zmiany w podejściu są dwojakie. Z jednej strony, fajnie jest oglądać jak na przestrzeni lat zmienia się nasza postać i świat wokół niej, dużo wiarygodniej wypadają też relacje pomiędzy członkami drużyny. Z drugiej, cała historia rozkręca się dużo wolniej niż poprzednio, kiedy niemal od razu wrzucano gracza w centrum wydarzeń. Przypuszczam jednak, że to kwestia osobistych preferencji – osobiście lubię kiedy od razu wiadomo, że gra toczy się o dużą stawkę, a na horyzoncie majaczy jakieś wielkie zagrożenie, ale doceniam, że twórcy nie poszli na łatwiznę i nie powtórzyli schematu fabularnego z pierwszej części. A skoro już o powtarzaniu schematów mowa...

TAK / NIE / MOŻE

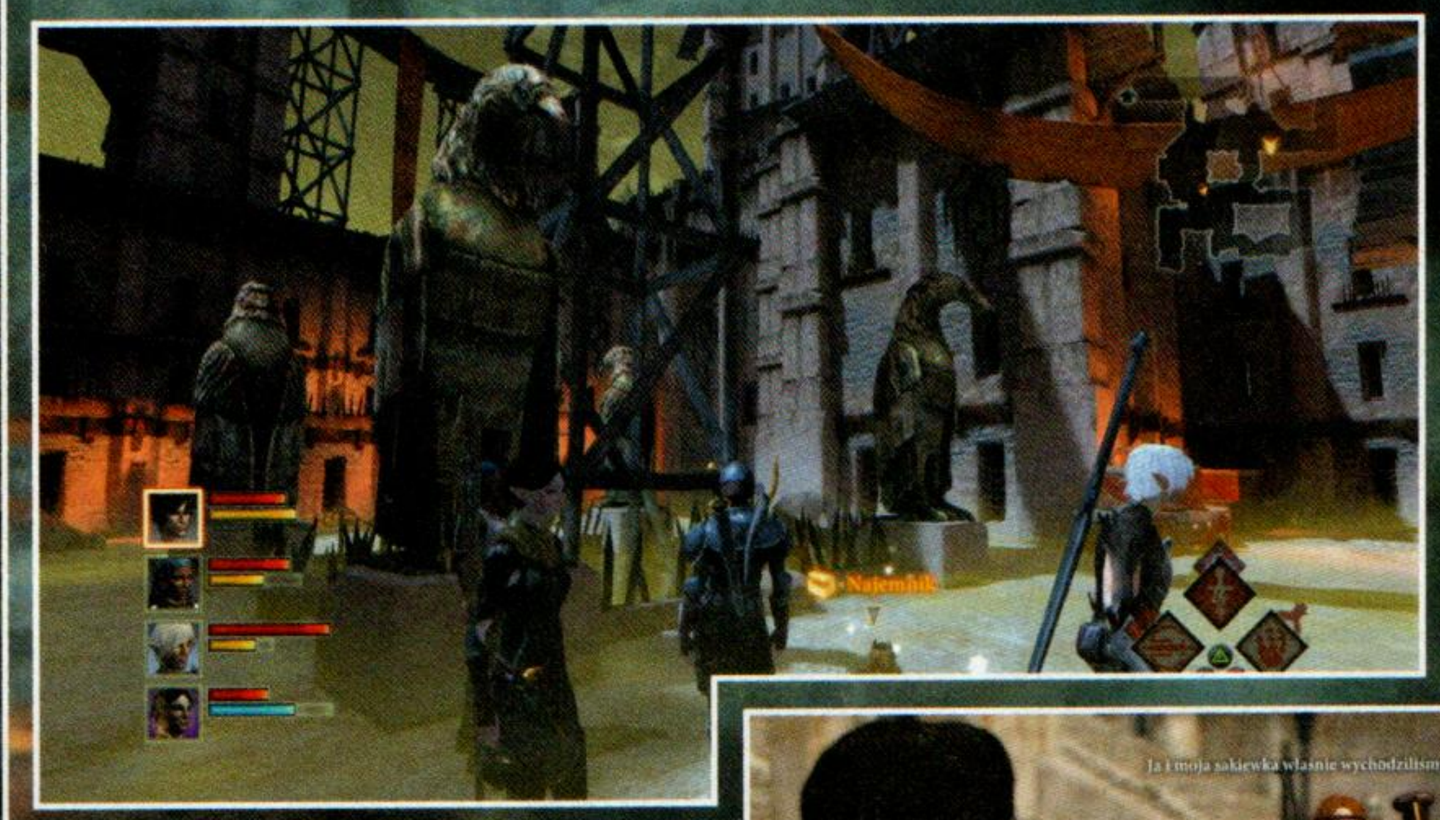
Wspomnę może od razu, żeby mieć tę formalność z głowy, że zarówno scenariusz jak i dialogi w Dragon Age II stoją na bardzo wysokim poziomie, do którego dawno już przyzwyczaiło nas kanadyjskie studio. Hawke napotka na swojej drodze szeroką gamę barwnych postaci, dokona ważkich wyborów moralnych, a także uzbiera sobie wierną drużynę charakternych towarzyszy. Jak to zwykle u Bioware bywa, to właśnie interakcje wewnątrzdrużynowe przedstawione zostały najciekawiej, a nowy system rywalizacji/przyjaźni wydaje się o wiele bardziej intrygujący niż prozaiczne „lubię cię/spadaj" z Początku. Wracając jednak do dialogów, muszę podnieść kwestię, która nigdy dotąd mi w grach



WALKA W KONSOLOWYM DRAGON AGE II PRZESZŁA METAMORFOZĘ. GRAJĄC NA STANDARDOWYCH USTAWIENIACH TRZEBA WYSILIĆ KCIUK I POKLEPAĆ W PRZYCISK

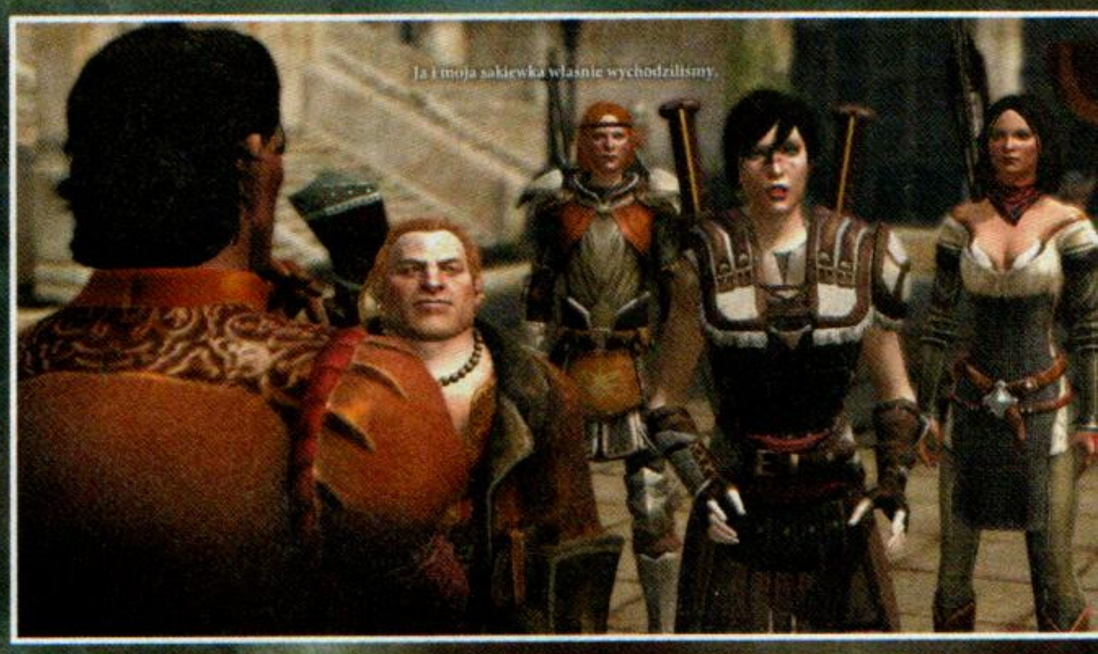
ROŚNIJ DUŻY, OKRĄGLUTKI Każda klasa ma swój własny zestaw około dziesięciu drzewek umiejętności. Grunt to specjalizacja, bo we wszystkim wyszkolić się nie da. Dzięki temu nawet dwie postacie należące do tej samej klasy mogą diametralnie się różnić.

Bioware nie przeszkadzała, ale z każdą kolejną wydaje się coraz bardziej dyskusyjna. Mówię oczywiście o systemie dialogowym, żywcem wydartym z Mass Effect, czyli osławionym kółeczku z niezmiennymi trzema opcjami odpowiedzi: Górna – harcerzyk, środkowa – neutralny, dolna – zakapior. Schemat sam w sobie jest bardzo sympatyczny, ale to jednak schemat i w DAII momentami nieco kłuł mnie w mózgoczaszkę. Sam nie wiem czemu. Może dlatego, że autorzy wzbogacili każdą wypowiedź w adekwatną ikonkę, jakby nie chciało im się już nawet zachować pozorów. Zasadniczo nie trzeba więc nawet czytać, wystarczy spojrzeć na obrazek i już wiemy czy daną gadką obrazimy rozmówcę, wysępimy trochę grosza, czy też zaproponujemy małe bara-bara. Wygodne? A jakże. Tyle tylko, że rola naszej mózgownicy sprowadza się już tylko do wchłaniania żartów, ciętych ripost i barwnych obelg, a to kłóci się trochę z ideą odgrywania postaci. Dlatego zastanawiam się, czy nie warto jednak w kolejnej części powrócić do klasycznego wyboru odpowiedzi, dostosowanych z osobna do każdej rozmowy. Z drugiej strony – nawet przy zwiększonym stopniu schematyczności, dialogi pozostają co najmniej o klasę lepsze niż w jakiejkolwiek konkurencyjnej produkcji. Zastrzeżeń nie budzą także zadania, jakich podejmie się nasz



GADU-GADU
Pogaduchy pomiędzy towarzyszami Hawke'a ponownie zgarniają nagrodę za najlepiej napisane dialogi w grze. Piękna piratka Izabela tłumaczy niekumatej Merrill jak żeglarze rozładowują stres na morzu, Varrik brechta z wiecznie zdołowanego Fenrisa, który z kolei nie przepuści szansy, by dopiec magowi. Właśnie takie smaczki sprawiają, że świat gry wydaje się dużo mniej wirtualny.

EPIC! Jeśli pieniądze wydane na grę przeliczacie na czas, DAII to udana inwestycja. Podobnie jak Początek, gra jest dłuuuga. Po paru DLC będzie jeszcze dłuższa.



heros tudzież heroina. Ponownie przyjdzie nam przeprowadzać ekspedycję do Głębokich Ścieżek, wyrwiemy umysł młodocianego maga z Pustki, nie raz i nie dwa zostaniemy też wplątani w lokalne konflikty na tle kastowym (magowie kontra templariusze) czy rasowym (bo Qunari, elfy, czy Fereldeńczycy nie mają w Kirkwall lekkiego życia). Nudy nie odnotowano.

DRUŻYNA H

A skoro już gawędzimy o postaciach, warto poświęcić osobny akapit na istny kalejdoskop indywiduów, jaki dane Wam będzie napotkać w grze. Kogóż tu nie ma? O wygadanym krasnoludzie Varriku czy walecznej Avelinie pisałem już w zapowiedzi, ale do drużyny przyłączy się jeszcze kilku innych wesołków. Weźmy taką Merrill, elfią magiczkę. Na pozór to zahukana i chorobliwie nieśmiała dziewczyna, ale ma swoje mroczne tajemnice. Albo Fenris, także elf, to właściwie bioware'owa wersja Wolverine'a, tyle że rolę adamantium pełni tutaj magiczne lyrium. Facet jest prawdziwą maszyną do zabijania, a wygląda i zachowuje się niczym typowy przedstawiciel pokolenia emo, z czego zresztą pozostałe postacie lubią robić sobie jaja. Jest tego tałatajstwa więcej – po raz pierwszy dane nam jest zobaczyć na własne oczy maga Qunari (a srogi to widok, zaiste), powracają znane już postacie m.in. Flemeth, Sandal i znany z Przebudzenia mag Anders. Niemal każdy obdarzony jest bogatą osobowością, zestawem sympatii i antypatii, członkowie drużyny docinają sobie, wtrącają się w rozmowy (czasami na naszą prośbę – bardzo fajny dodatek), a koniec końców niemal wszystkich Hawke może w sobie rozkochać. Tylko nie bierzcie sobie za bardzo do serca „pikantnych" obietnic autorów. Seks jest, jak to u nich, pokazany tyleż sugestywnie co zdawkowo.

JADEITOWY SMOK

Zgodnie z zapowiedziami, walka w konsolowych wersjach DAII przeszła całkiem pokaźną metamorfozę. Grając na standardowych ustawieniach trzeba wysilić kciuk i poklepać w przycisk ataku niczym w niezasłużenie zapomnianym Jade Empire. Poza tym bohaterowie jakby żwawiej poruszają się po polu bitwy, rzucając się na kolejnych wrogów. Wyraźnie czuć, że autorzy postawili sobie za cel uatrakcyjnienie potyczek dla posiadaczy padów i wyszło im to naprawdę nieźle. Walki są dużo bardziej sycące niż statyczne pojedynki z „jedynki" i na pierwszy rzut oka spokojnie można pomylić grę z klasycznym slasherem. Zwłaszcza kiedy do boju włącza się taki np. Fenris, którego styl walki i dynamika ruchów sprawiają wrażenie żywcem wyrwanych z któregoś Devil May Cry. Na tym zresztą podobieństwa się nie kończą. W niektórych lokacjach przeciwnicy respawnują się aż miło, co samo w sobie nie jest złe, ale tu i ówdzie można to było rozwiązać nieco subtelniej, niż nękać graczy ogrami materializującymi się znikąd tuż przed nosem bohatera.

Ogólnie jednak walka w DAII sprawdza się świetnie, tym bardziej, że wbrew moim początkowym obawom autorzy nie przekroczyli granicy przyzwoitości i sieczka wcale nie jest bezmózga. Tłukąc bezładnie w przyciski można od biedy poćwiartować parę sztuk mięsa armatniego, a im dalej w las, tym bardziej trzeba kombinować, pilnować rozstawienia drużyny, przydzielać towarzyszom odpowiednie zadania. Zapomnijcie o wbijaniu się łotrem niczym taranem w gąszcz nieprzyjaciół – otoczony padnie bardzo szybko; nie wspominając już o takich drobiazgach jak czary obszarowe,

LEGENDY I ODKUPIENIE

Świat Dragon Age rozrasta się, czego dowodem są dwa projekty poboczne nawiązujące do świata Thedas. Pierwszy z nich, Legends, to prosta flashowa gierka dla użytkowników Facebooka. Najwyraźniej panowie z Bioware nie żartowali, kiedy mówili, że intrygują ich opcje społecznościowe związane z grami. Za dodatkową zachętę niech posłuży fakt, że będzie można w nim odblokować zestaw przedmiotów do wykorzystania w DAII. Drugim, jeszcze bardziej intrygującym projektem jest Redemption, sześcioodcinkowy miniserial, który zadebiutuje w sieci latem. Nie będzie to animacja, ale filmiki z aktorami. W jedną z ról wcieli się Felicia Day, która dała się poznać graczom w roli Veroniki z Fallout: New Vegas.

POWIEŚĆ W POWIEŚCI

Przed premierą gry sporo uwagi poświęcano jej konstrukcji fabularnej i temu jak narracja szkatułkowa wpłynie na skalę i odbiór historii. Jak przedstawia się to w ostatecznym rozrachunku? Sympatycznie, choć przebitki z narratorem pojawiają się dość sporadycznie, a jeszcze rzadziej mamy do czynienia ze zmieniającymi się wersjami opowieści. To nawet dobrze, bo gdyby zbyt często wyrywano nas z bieżących wydarzeń i przypominano, że to wszystko tylko retrospekcja, mogłoby to osłabić siłę oddziaływania fabuły. Przemyślane zagranie.

NIE CHCE MI SIĘ Z TOBĄ GADAĆ Część zmian w interfejsie jest bardzo wygodna. Nie trzeba już za każdym razem gadać z kupcami i wysłuchiwać tych samych powitań i pożegnań. Za to ekran ekwipunku prawie się nie zmienił.

które na wyższych poziomach trudności ranią także członków naszej ekipy.

Czyli wszystko pięknie? Niby tak, szkoda tylko że, o ile nowy interfejs świetnie sprawdza się w walce, o tyle podczas eksploracji bywa lekko upierdliwy. Tak jak podczas potyczek musimy samodzielnie podprowadzić postać w pobliże nieprzyjaciela, tak i poza nimi trzeba niemal zaryć twarzą w każdy wart interakcji obiekt. Wielokrotnie zdarzało mi się stanąć o pół metra za daleko od potencjalnego rozmówcy czy przedmiotu i oglądać jak po wciśnięciu przycisku mój bohater bezradnie wywija mieczykiem zamiast samodzielnie przemierzyć całe dwa kroki. To akurat drobiazg i jeśli taką właśnie cenę trzeba było zapłacić za podziwianie jak moja łotrzyca odstawia swój krwawy taniec, a mag wywija lagą niczym Donatello kijaszkiem, to – jak mawiał kleryk Preston w Equilibrium – płacę z chęcią.

WIDMO WIDMA

Tak sobie gderam o fabule, postaciach, walce, a wypadałoby w końcu łaskawie nawiązać do początku recenzji i opowiedzieć pokrótce o zmianach w strukturze gry, zwłaszcza tych, które przeciągają Dragon Age w stronę „tej drugiej serii Bioware". Nie ma co zaprzeczać, autorzy najwyraźniej stwierdzili, że z Mass Effect trafili w dziesiątkę i pewnych rzeczy lepiej rozwiązać się po prostu nie da. I wcale nie jestem pewien czy nie mają racji, choć z drugiej strony wielu graczom nasunie się uzasadniona wątpliwość – po co w takim razie ciągnąć dwie serie, jeśli mają się różnić tylko typem używanego przez bohaterów oręża i obecnością smoków/kosmitów? Bez obaw, zmiany nie poszły aż tak daleko. Istotnie, kreacja postaci została nieco okrojona, w zasadzie wybieramy tylko płeć, klasę i wygląd, plus wersję wydarzeń z pierwszej gry. Uproszczono także zarządzanie drużyną. Nie można już np. dowolnie ubrać towarzyszy, a co najwyżej ulepszać ich bazowe wdzianko, tudzież stroić ich w pierścienie, pasy i medaliony. Nawiązań do siostrzanej serii jest jeszcze kilka, bardziej lub mniej oczywistych. Do tych ostatnich zaliczyłbym np. nowy wygląd Qunari, którzy zostali na tyle odhumanizowani, że równie dobrze mogliby robić za nowy gatunek kosmitów w ME3. Pomimo tych wszystkich odniesień, grze udaje się jednak zachować specyficzny charakterek. Zdecydowanie nie zarzuciłbym jej bycia Mass Effectem w kostiumie fantasy. Zresztą, też mi „zarzut".

WIĘCEJ GRZECHÓW NIE PAMIĘTAM

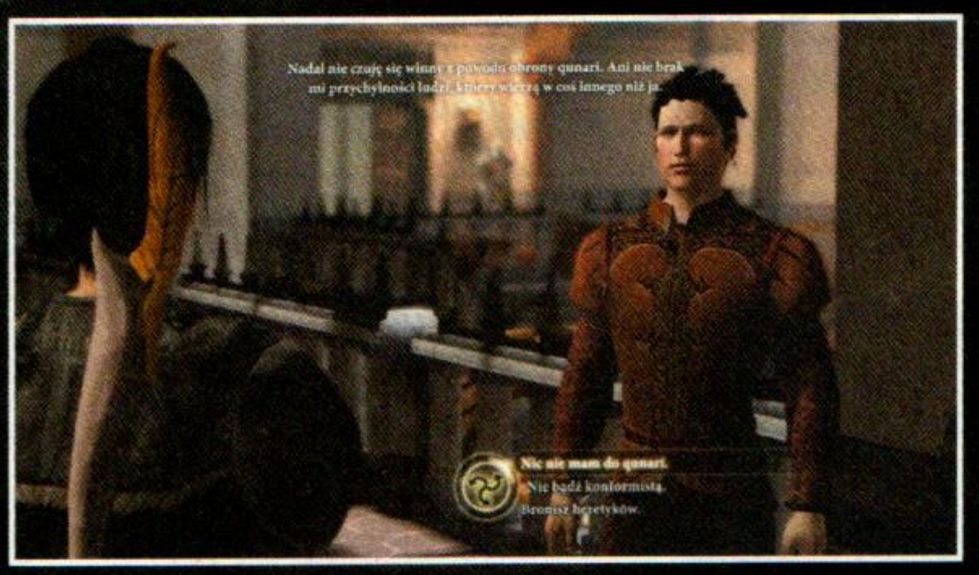
Przejdźmy zatem do tego, co grze zarzucić można. Nie ma tego zbyt wiele, ale warto wspomnieć. Lepiej żeby gra Was miło zaskoczyła, niż rozczarowała. Przede wszystkim, zastosowany tu podział na lata może i służy „epickości" fabuły, ale ma też swoje minusy. Siłą rzeczy, gra została mocno pokawałkowana, a większość zadań niewypełnionych w danym roku po popchnięciu głównego wątku zwyczajnie przepada. Jeśli zatem ktoś ma naturę szperacza i lubi zaliczyć wszystko co się da, musi pamiętać żeby nie odkładać pobocznych questów „na później". Poza tym, cokolwiek by mówić, autorzy wykorzystali ów podział do uproszczenia sobie roboty. Po co męczyć się z projektowaniem nowych lokacji, skoro można w koło Macieju zapełniać ten sam zestaw nowymi przedmiotami i mięsem armatnim? Lekko przesadzam, bo miejscówek tak czy inaczej jest sporo, ale niektórych naoglądacie się do mdłości.

Poza tym, z nieznanych przyczyn, przez dużą część gry nie występuje typowy „hub", czyli miejsce gdzie zbierają się towarzysze. W „jedynce" mieliśmy obozowisko, tym razem jeśli chcemy pogadać z wszystkimi postaciami z drużyny, trzeba trochę nalatać się po mieście. Swoją drogą, zabrakło też możliwości zmiany składu ekipy w dowolnym momencie. Dostajemy taką możliwość tylko w ściśle określonych miejscach. A skoro już jesteśmy przy drużynie, system przyjaźni i rywalizacji jest co prawda bardzo fajny, ale momentami wydaje się z lekka nieprzewidywalny. Zdarzało się, że nagle pomiędzy Hawke'iem a którymś z towarzyszy zaostrzała się rywalizacja, a ja nie miałem właściwie pojęcia dlaczego. I ostatnia sprawa – mimo iż w gruncie rzeczy mamy do czynienia z produktem dopracowanym, wciąż trafiają się – rzadkie, bo rzadkie – babole w rodzaju zacinających albo przenikających przez siebie postaci.

+ LICZBA LOKACJI DO ZWIEDZENIA, TOWARZYSZY DO ZWERBOWANIA, WROGÓW DO ZACIUKANIA, PRZEDMIOTÓW DO ZNALEZIENIA I ZADAŃ DO WYPEŁNIENIA BUDZI SZACUNEK

OJCZYZNA ELFSZCZYZNA CZYLI SMOKI ZNÓW PO POLSKU

Tradycyjnie już EA zadało sobie trud wydania spolszczonej wersji. Wypada uszanować wysiłek związany z przekładem takiej masy tekstu.



W przeciwieństwie do poprzedniej części, zdecydowano się nie nagrywać polskiego dubbingu, lokalizując wyłącznie napisy. I chwała za to! Nie dość, że dzięki temu dane nam jest cieszyć się oryginalną ścieżką dialogową, w którą producent włożył kupę wysiłku i kasy, to jeszcze co niektórzy mogą podszkolić się w angielskim. A jak z jakością samego przekładu? Całkiem nieźle. Polskie dialogi napisano żywym językiem, widać też, że tłumacz sroce spod ogona nie wypadł i np. lekturę Sapka ma za sobą. Gdybym miał się czepiać, z której to możliwości skwapliwie skorzystam, mógłbym wytknąć kilka fragmentów, w których twórca przekładu wyraźnie nie skumał kontekstu (albo zwyczajnie go nie znał – zdarza się i tak), wskazać na zbyt częste użycie wołacza (jak często mówicie do kolegi per „Marku", „Dawidzie" czy „Władku"?), czy też dyskusyjny wybór rodzimych odpowiedników dla nazw własnych – ale to ostatnie to już kwestia gustu. Ostatni problem nie jest winą tłumacza, ale tym niemniej warto o nim wspomnieć. Jako że Bioware zastosowało tu system dialogów podwędzony z Mass Effect, czyli nie wybieramy konkretnych fraz, tylko hasła kontekstowe, w polskiej wersji zachodzi zjawisko „podwójnego filtrowania". Już w oryginale zdarza się, że Hawke mówi nie do końca to, na co wskazywała wybrana odpowiedź. Teraz dołóżcie do tego jeszcze drobne zmiany w przekładzie, bo takie być muszą i miejscami zakrada się konfuzja. Ogólnie jednak mocna czwóra.

WIDZIAŁEM SMOKA CIEŃ

Niczym podpity rzezimieszek, chybotliwym krokiem wracający do domu z karczmy, recenzja powoli zbliża się do końca. Najwyższy czas skupić się na tym, co w DAII najbardziej rzuca się w oczy – grafice. Wystarczy zerknąć na screeny, by przekonać się, że i tego aspektu gry nie ominęły gruntowne zmiany. Opiewana w niemal każdej zapowiedzi zmiana stylu rzeczywiście sprawia wrażenie nieco bardziej „malarskiej", choć bez przesady, to nie Okami. Tonacja kolorów, lekko karykaturalne projekty postaci... Wszystko to zdecydowanie odcina się od prostolinijnej oprawy Początku. Na lepsze, dodam od razu, choć ortodoksyjni fani fantasy zapewne raczą się ze mną nie zgodzić. Inna sprawa, że engine pozostał ten sam, więc nie ma co oczekiwać przesadnych fajerwerków. Przy zbliżeniach wychodzi prostota obiektów, a zwiedzane obszary nadal są mocno ograniczone. Najważniejsze jednak, że świat Dragon Age przestał wyglądać jak sztampowe fantasy i nabrał specyficznego charakteru, zarazem nie zrywając całkowicie z tym do czego przywykli fani. Bez problemu rozpoznacie ogra, pomioty, cienie i inne znajome maszkarony. Nieco gorzej ze wspomnianymi już Qunari, czy kompletnie przerobioną Flemeth, ale ta ostatnia potrafi wszak przyjmować dowolną formę cielesną...

Ale dość o tym, oprawa wizualna przypadnie Wam do gustu lub nie, ale z technicznego punktu widzenia nie da się jej zbyt wiele zarzucić. Grafika jest ładna i czytelna, zaś animacja nie przejawia zbytnich tendencji do chrupania. Z kolei za muzykę ponownie odpowiada Inon Zur i z miejsca daje się to wychwycić, bo kompozycje idealnie wtapiają się w tło, za to niemal żadna nie zostanie z Wami na dłużej. Cóż, taką już ma facet stylówę, ale jako tło i budulec klimatu muzyka sprawdza się równie dobrze co w Początku.

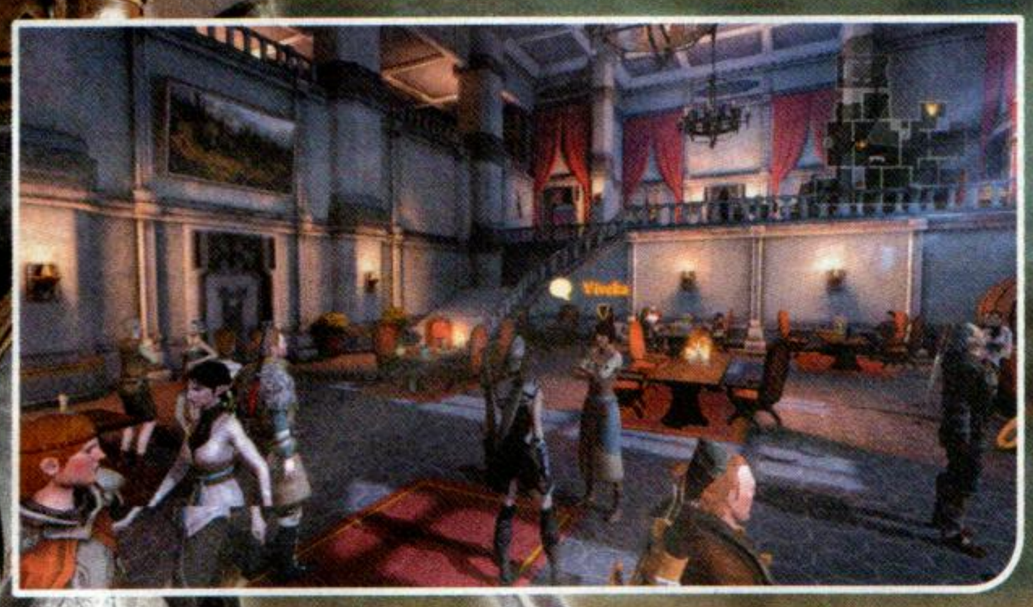
TYLKO DLA JASTRZĘBI

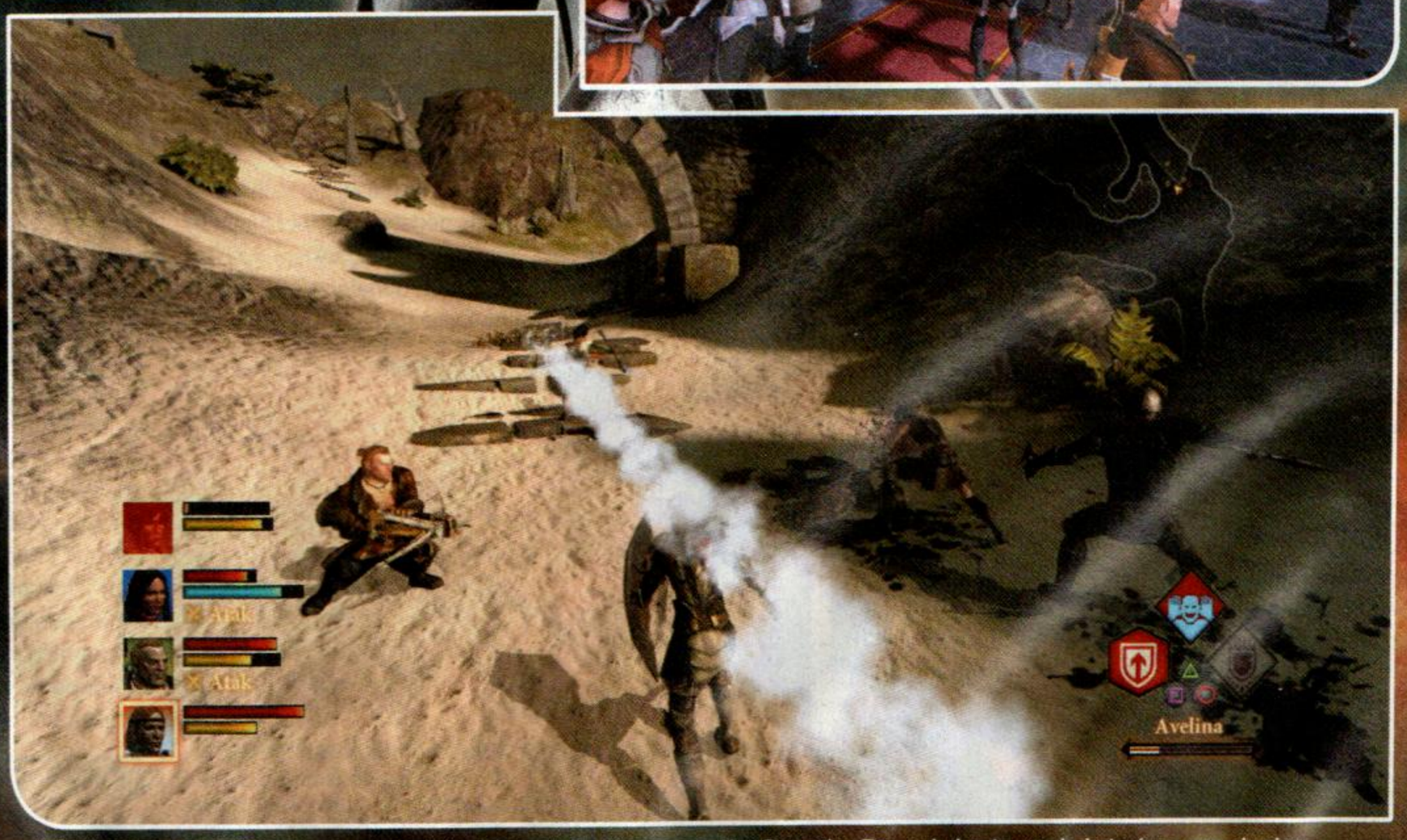
Niech całe to powyższe gderanie nie przysłoni Wam faktu, że Dragon Age II jest wielkim i soczystym kawałem świetnego RPG. Liczba lokacji do zwiedzenia, towarzyszy do zwerbowania, wrogów do zaciukania, przedmiotów do znalezienia i zadań do wypełnienia budzi autentyczny szacunek. Wszystko to zaś podane zostało na świeżo wyrzeźbionej tacy i podlane aromatycznym sosem, którego przepis zna dziś niewielu poza Bioware. A że przy tym część wprowadzonych zmian może wydać się dyskusyjna... Cóż, z każdą innowacją wiąże się takie ryzyko. Nie zmienia to faktu, że każdy kto wsiąkł w Początek, czy też w dowolną grę Kanadyjczyków, wsiąknie także tym razem i będzie miał problem z oderwaniem się od konsoli. Właśnie, konsoli, bo DAII na PS3 i X360 nie jest już tylko produktem ubocznym pecetowego braciszka, ale grą wyraźnie stworzoną także, czy może nawet przede wszystkim, dla posiadaczy konsol. Tym bardziej zachęcam do wskoczenia w skórę Hawke'a. Wszak na trzecią randkę z Shepardem przyjdzie nam jeszcze poczekać. ■■

OCENA **9.0/10**

+ WIĘCEJ DRAGON AGE, USPRAWNIONA WALKA
− NIE WSZYSTKIE ZMIANY WYSZŁY NA DOBRE

PIERWSZA LIGA, CHOĆ MIEJSCE WCIĄŻ DRUGIE





RZEŹNIA NUMER DWA Krwi wciąż nie brakuje. Ba, jest jej nawet więcej niż w Początku. Znowu babra twarze bohaterów, a przeciwnicy dosłownie rozpadają się na krwawe ochłapy. Mnie to nie przeszkadza, ale wiedzcie, że na subtelność nie macie co liczyć.

LORD OF ARCANA

STO GODZIN WTÓRNEGO SIEKANIA

txt: FAX

PSP

- **WYDAWCA** Square Enix
- **PRODUCENT** Access
- **LICZBA GRACZY** 1 (4)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MIELU: Będę obserwował sprzedaż tego tytułu, bo jest to ewidentny skok na kasę – Lord of Arcana przypomina Monster Huntera i God Eater, czyli gry, dzięki którym PSP żyje i ma się świetnie w Japonii. Cóż, jeśli Access Games chcą dalej bawić się w tworzenie gier pokroju Deadly Premonition, to muszą zarobić na ich produkcję. Szału nie ma – ot, klon killera Capcom z bardzo nudnymi, schematycznymi walkami. Na plus zaliczam jak zawsze tryb kooperacji, ale już nie długość gry, bo po co grać sto godzin, skoro wieje nudą? 6/10

Wiem, że Peter Molyneux podpadł wielu graczom, bo obiecał największego RPGa wszech czasów, a dostarczył jedynie bardzo dobre Fable, ale pod wieloma względami ten tytuł nadal wyznacza trendy w gatunku. Chciałbym, żeby japońscy producenci uczyli się o Fable w szkołach, by wykuwali zachodnie gry na blachę, bo wówczas zrozumieliby jak wspaniale można rozpocząć zabawę.

NIE MAM POWODU, ALE ZABIJAM

Samouczek, który przygotowała ekipa Lionhead zaczyna się od dzieciństwa głównego bohatera. Machanie drewnianym mieczykiem, ratowanie misia i zdobywanie serca koleżanki z podwórka uczy podstaw fachu bohatera. A jak wygląda początek rozgrywki w Lord of Arcana? Najpierw tworzę postać; wybieram płeć, twarz, kolor skóry i włosów oraz domyślny typ broni – jeżeli czytaliście moje poprzednie recenzje to wiecie, że obowiązkowo gram filigranową elfką z wielką kosą. Sekundę po zamknięciu okna edytora wpadam do lochów. Nie mam pojęcia co, jak i dlaczego, ale widzę goblina, a oni wszyscy są źli, więc morduję gada, grzebię w jelitach w poszukiwaniu klucza i biegnę dalej. Wiecie jak to jest. Jeżeli coś jest duże, błyszczące i z grubsza przypomina kryształ, to z pewnością jest to punkt zapisu. Po kilkunastu latach z grami wszystko jest jasne. Biegam więc po lochach, rozbijam czerepy i choć nie wiem kto ginie od mojego miecza, to czuję, że walczę w dobrej sprawie. Tak się przecież przyjęło – sprawiedliwość jest zawsze po stronie gracza. W końcu kto o zdrowych zmysłach strzeże prastarych podziemi?

Kilkanaście trupów, skrzyń, bram i zakrętów dalej widzę na mapce większy obszar, więc najwyraźniej nadchodzi czas na potyczkę z szefem. W jaskini czeka na mnie dorodny smok, który na dzień dobry zionie ogniem i kłapie zębiskami. Ubijam więc gada i dopiero wówczas dowiaduję się, że... muszę uratować świat. Chwilę później trafiam do wioski i tak jak z tym kryształem – wszystko od razu jest jasne. Lord of Arcana to klon Monster Huntera, czyli biegam po sklepikach, straganach i gildiach, gadam z miejscowymi, zgłaszam się do brudnej roboty i morduję lokalną faunę w kilku powtarzających się w nieskończoność środowiskach gry.

OD ZERA DO BOHUNTERA

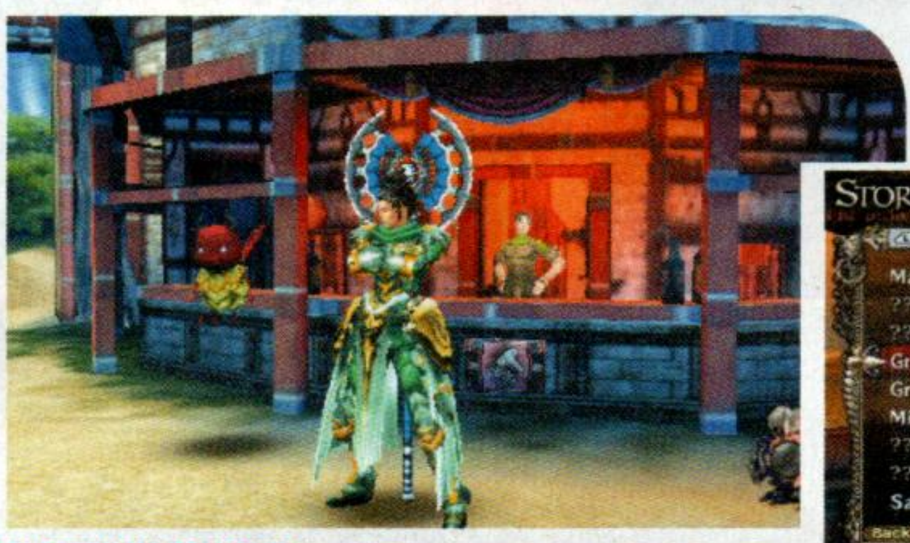
Być może poczuliście, że powyższe zdania nasączyłem cynizmem, ale chciałbym żebyście wyczuli mój niesmak. Square Enix chce zarobić i kopiuje rozwiązania, które spowodowały, że Capcom sprzedaje 4 miliony kopii w dwa miesiące. Problem w tym, że gra musi być dobra, by ludzie chcieli w nią grać. Lord of Arcana nie ma fabuły, co jeszcze można przeżyć, bo nie ma jej też Monster Hunter, ale kuleją podstawowe mechanizmy rozgrywki. Kamera pod krzyżakiem? Leniwy kamerzysta nie śledzi bohatera i trzeba ręcznie ją ustawiać, uważając by przy okazji nie stracić życia. Jak to możliwe, że w 2011 roku przechodzą takie głupoty? A przecież poza zbieractwem walka jest najważniejsza w tym gatunku. Co prawda moce bohaterów są różnorodne, broni i magii Ci u nas dostatek, można przywołać też potężne bestie, a widok Bahamuta z Final Fantasy odpalającego Mega Flare ucieszył moje serducho. Jednak podstawowi wrogowie, te nędzne zlepki pikseli, pozbawieni są inteligencji i wyglądają tak brzydko, że żal ich szlachtować. Na szczęście mocarze świata Lord of Arcana zaskakują nie tylko rozmiarami, ale i specjalnymi zdolnościami, więc walka z nimi to czysta przyjemność (pomijając pracę kamery). I taka jest cała gra. Nawet jeżeli odnajdywałem w niej coś dobrego jak np. tony przedmiotów do zdobycia, to rozczarowywały mnie mechanizmy, bo każdy przedmiot trzeba podnieść osobno i nie ma znaczenia, że są trzy identyczne jabłuszka. Bohater schyla się trzy razy, by je zgarnąć.

Uwielbiam Monster Huntera i jego klony, ale Square Enix wypuściło na rynek bardzo niedopracowany tytuł. Potencjał owszem jest, ale słabe wykonanie i masa niedociągnięć niszczą zabawę. ■■

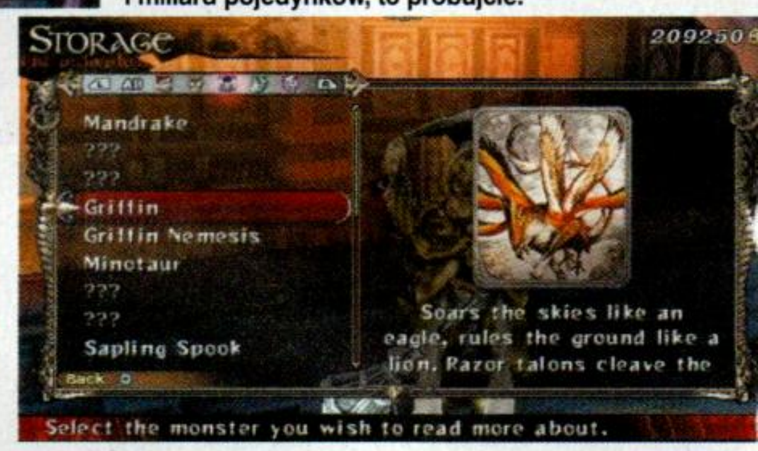
OCENA 5.1/10

+ DŁUGA GRA I MA DUŻO WSZYSTKIEGO
– KAMERA, BŁĘDY, BRAK NOWYCH POMYSŁÓW

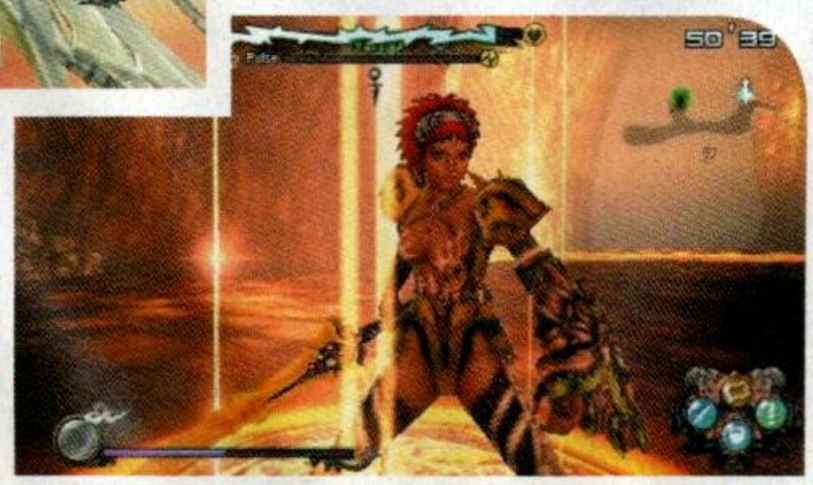
MONSTER HUNTER JEST NIEPOKONANY



DOBRY INTERES Warto zainwestować w Lord of Arcana, bo to zabawa na minimum kilkadziesiąt godzin. Jeśli kochacie schemat „od zera do bohatera", zbieractwo i miliard pojedynków, to próbujcie.



PLASTRY NA PALUCHY Uważajcie na kontuzje lewej dłoni. By zahaczyć celownik na przeciwniku trzeba non stop trzymać spust.



KÓŁKO, KWADRAT I ZDECHŁ W trackie pojedynków, szczególnie z szefami, często pojawiają się proste QTE. Miłe to i przyjemne, a przy okazji również bardzo widowiskowe.

Tylko ona i ja

Nie będę ukrywał, że kilka razy mówiłem sobie „jeszcze tylko jeden poziom", a jednak grałem dalej. Gra ma dobre momenty, pojedynki są krwawe, a rozwój postaci zawsze napawa dumą. Monster Hunter jest znacznie trudniejszy od Lord of Arcana, więc to w pewnym sensie może być plus. Myślę, że gdybym się zaparł i przymknął oko na błędy, to mógłbym dobić do stu godzin. Zakładając, że wcześniej trafiłbym na bezludną wyspę.

DEAD SPACE

OSTROŻNIE, ZGNIŁE JABŁKA!

txt: MIELU

iPhone | iPad | iPod T

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Visceral
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Grałem sporo w przenośne Dead Space w samolocie, lecąc na prezentację The Darkness II. Na początku było fajnie; ta seria jest przecież świetna. Po 2 godzinach jednak doszło do mnie, że tu nie ma niczego nowego, czego bym nie widział w pierwszej części gry na „duże" konsole. Jednak jako gra na iPhone – szacun dla developerów. 7/10

RAGE robił kapitalne wrażenie, ale był tylko celowniczkiem na szynach. Infinity Blade miało swój urok, wyglądało cudownie, a jednak bardzo ograniczone sterowanie i niewielka liczba miejscówek sprawiała, że również nie dało się jej nazwać grą żywcem przeniesioną z konsol stacjonarnych. Oba tytuły to już przeszłość, odpalcie Dead Space, a przekonacie się, że na urządzeniach Apple mogą ukazywać się tytuły rodem z HD-genów.

TAKI MAŁY, A TAKI DUŻY

To normalny Dead Space. Nie żaden celowniczek, czy dwuwymiarowa platformówka, a prawdziwa strzelanka TPP. Tym razem bohaterem nie jest Isaac Clarke, a nieszczęsny głupiec, który przyczynił się do sprowadzenia na Sprawl nekromorfowego koszmaru. Jego ziomki porzuciły go, gdy wykonał dla nich zadanie, a teraz musi jakoś ewakuować się z tego mało przyjaznego kosmicznego miasta. Historia pokazana w przenośnym Dead Space bezpośrednio poprzedza wydarzenia z DS2.

Bohater zwany Vandalem zakuty jest w pancerz, zupełnie jak Isaac. I ma równie fajne bronie, do których szybko zaczyna brakować amunicji, a nawet może korzystać z pola stazowego spowalniającego ruchy znajdujących się w nim postaci czy urządzeń, a także z mocy telekinezy. No i ma wskaźniki zdrowia oraz mocy na plecach, dzięki czemu ekranu nie zaśmiecają żadne napisy. Liczba nabojów widoczna jest na hologramie nad bronią, czyli wszystko jest tak samo jak na dużych konsolach. Właśnie to robi ogromne wrażenie, a gdy człowiek pomyśli sobie, że NGP będzie miało więcej mocy i na dodatek dwa analogi... Będzie grubo. A właśnie, skoro mowa o gałkach, takowych oczywiście nie ma w Jabłkach. Do sterowania trzeba się przyzwyczaić, zwłaszcza na iPadzie, bo mniejsze iPhone i iPod Touch lepiej leżą w dłoni i kciuki nigdy za daleko nie odjeżdżają, gdy smarujemy po ekranie. A gdy trzeba działać szybko, np. wycelować, strzelić, opuścić broń i się wycofać, przeładować, użyć stazy, znowu wycelować i strzelić – krótko mówiąc grać jak w Dead Space na PS3 czy Xboksie 360, wtedy robi się nieprzyjemnie. Jednak co gałki, to gałki, a stukanie w ekran w przypadku takiej gry nigdy nie zastąpi wciskania przycisków. Ale za to gra korzysta z żyroskopów wbudowanych w iZabawki, dzięki czemu szybko przekręcając urządzenie przełączamy broń w drugi tryb strzału. W ten sposób możemy wystrzelić wiązkę energii pionowo lub poziomo, zależnie od tego, jak chcemy pokroić Nekromorfy.

MOCY PRZYBYWAJ

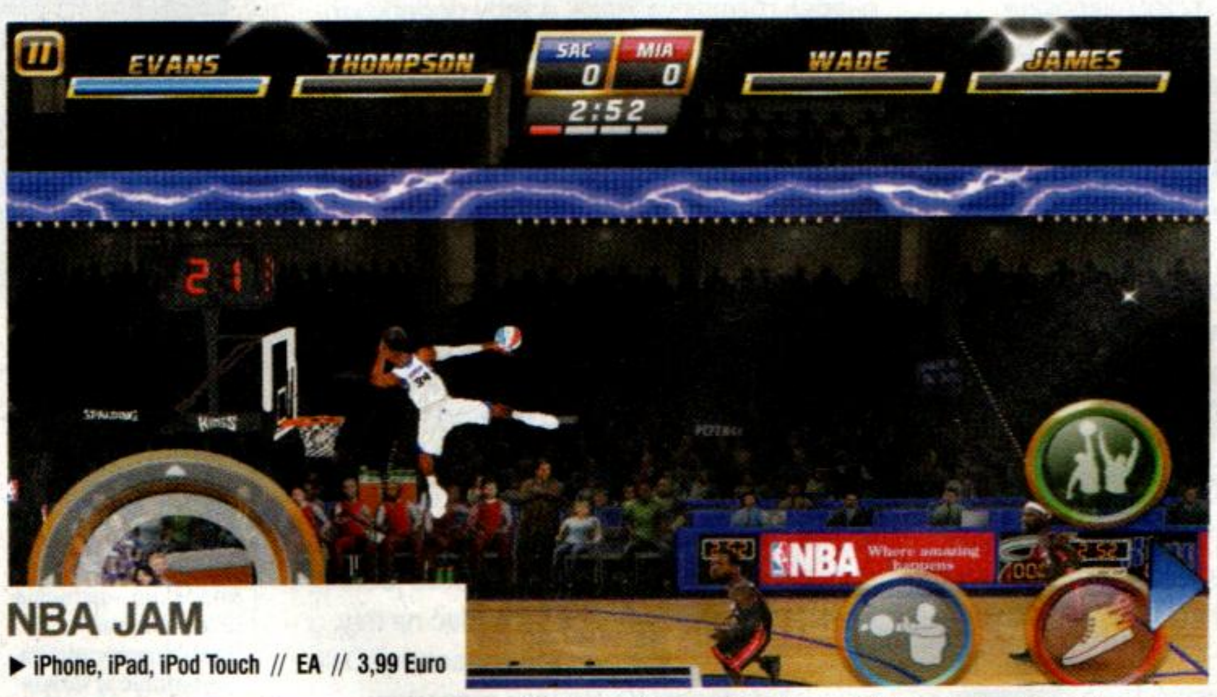
A jednak szybko zacząłem nudzić się przenośnym Dead Space. Gra nie jest długa, ale przemierzanie jednakowych, wąskich korytarzy i od czasu do czasu walka w ciasnym pomieszczeniu wypełnionym Nekromorfami, to trochę za mało, by nie zacząć ziewać po dwóch-trzech godzinach grania. Nie traktuję tego w kategorii „twórcy nie mają już pomysłów co jeszcze można wymyślić w temacie rozgrywki", tylko uznaję, że wszelkie ograniczenia dotyczące projektów poziomów i filmowych momentów wynikają z mocy sprzętu. Jednak iZabawki nie są aż tak potężne, choć dozując sobie grę, można odnieść wrażenie, że NGP nie ma czego szukać na rynku. Ma, a iPhone i spółka też nie mają czego się wstydzić. Dead Space pokazuje, że można zrobić na nie core'owy tytuł i to taki, w który da się grać. W małych dawkach jest super. ■■

PODRĘCZNA PIŁA Nekromorfy często chwytają Vandala i wtedy trzeba szybko mazać paluchem po ekranie, by je odepchnąć, a później żeby pokroić je podręczną piłą-nożem. Stwory drą się okrutnie, grajcie koniecznie na słuchawkach.

OCENA 8.0/10

+ OPRAWA. PRAWDZIWA KONSOLOWA GRA, A NIE JAKAŚ LIPA
– SCHEMATYCZNA, ROBI SIĘ NUDNA PO DWÓCH GODZINACH

UWAŻAJCIE CO WSADZACIE DO KIESZENI



NBA JAM

▶ iPhone, iPad, iPod Touch // EA // 3,99 Euro

Pierwsze co rzuca się w oczy, to oczywiście grafika – niemal tak dobra jak na dużych platformach. Wszystko śmiga płynnie, a zawodnicy wciąż w rozbrajający sposób wykrzywiają gęby, choć na małym ekranie iPhone nie widać ich tak dobrze jak na dużym telewizorze. Reszta bez zmian. Obręcze się wyginają, siatki płoną, a tablice sypią w drobny mak. Pozostał również szalony komentarz, jeden z głównych atutów gry.

Zmieniło się oczywiście sterowanie. Do wyboru są dwa systemy. Pierwszy opiera się na przyciskach wyświetlanych w dolnych rogach ekranu, drugi zaś zastępuje przyciski czymś w rodzaju gałki analogowej. Podobne sterowanie było dostępne również na PS3 i X360. W obu przypadkach za piwot odpowiada ruch trzymanym urządzeniem, co nie jest ani wygodne, ani nie pomaga w ogarnięciu, co aktualnie dzieje się na ekranie. Nawet pomijając ten aspekt, żadne z ustawień sterowania nie jest perfekcyjne. Pierwsze cierpi na niedobór „przycisków" i dość trudno popchnąć innego zawodnika, a drugie wymaga dłuższej nauki. To akurat nie wina samej gry, a bardziej sprzętu, ale nie byłem ponadto zachwycony tym, że zasłaniam sobie ekran paluchami. Do wszystkiego da się na szczęście przyzwyczaić, a NBA Jam jest grą, do której nie należy podchodzić zbyt poważnie.

Do wyboru graczom oddano dwa tryby zabawy: pojedynczy mecz oraz karierę, w której trzeba pokonać wszystkie drużyny ligi plus kilka legendarnych gwiazd. Te ostatnie oczywiście tylko czekają na odblokowanie lub dokupienie za ekstra opłatą. Jak widzicie, wyleciało Remix Mode ze swoimi jeszcze bardziej pogiętymi zasadami, ale i tak NBA Jam oferuje sporo godzin rozrywki w świetnej (warto to podkreślić) cenie. Jeden szybki meczyk Bostonem w kolejce do lekarza? Oh yeah. I nie musicie się bać, że nie zdążycie skończyć, ponieważ gra zapisuje mecz w momencie, w którym z niego wychodzicie. Na platformie przenośnej opcja niezbędna. //**Kaxi**

7.9/10

DEVIL MAY CRY 4: REFRAIN

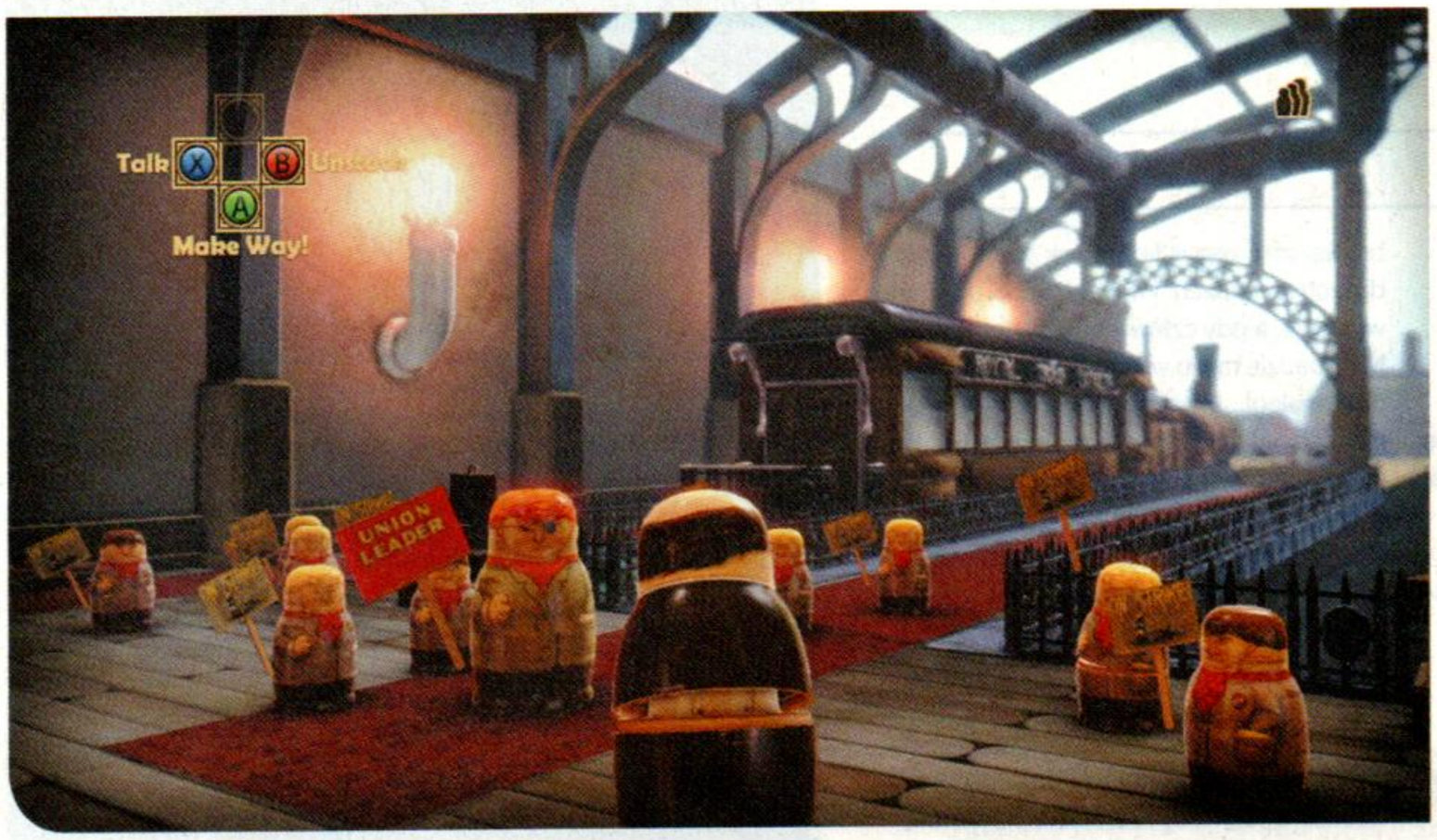
▶ iPhone, iPad, iPod Touch // Capcom // 3,99 Euro

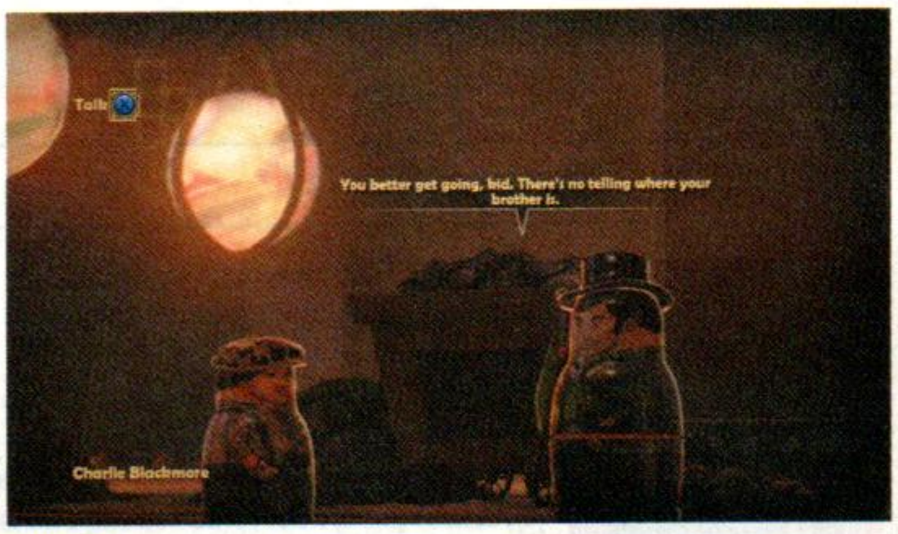
Czy ja już tu byłem? To pytanie zadawałem sobie przez całą grę. Choć Capcom zachował oryginalną formułę i podzielił rozgrywkę na misje, to w ich obrębie trzeba poruszać się po identycznych poziomach.

Wiem, że portierzy nie mają lekkiej pracy, ale przedstawiciele tego zawodu w Devil May Cry to prawdziwi furiaci. Otwieram drzwi i od razu rzucają się na mnie stada odźwiernych. I tak przez całą grę. Rozgrywka polega na pokonywaniu kolejnych sal i mordowaniu wszystkiego, co się nawinie pod ostrze miecza, celownik pistoletu, czy znajdzie w zasięgu demonicznej łapy. Na dobrą sprawę konsolowy DMC jest zbudowany w oparciu o taki sam pomysł, ale tam przynajmniej wiedziałem dokąd biegnę. Tutaj wychodzę na plac, wszystkie wyjścia awaryjne zostają automatycznie zamknięte, a po pokonaniu wrogów nie bardzo wiadomo którędy do domu. Jeśli się pomylę, to respawn wrogów zmusi mnie do kolejnej walki. Sytuację ratuje miniaturowa mapka, więc gra niemalże sprowadza się do patrzenia w prawy, górny róg ekranu. W sumie trochę szkoda, bo wolałbym skupić się na podziwianiu ślicznej grafiki. Nie spodziewałem się tak dobrych modeli postaci i przeciwników na iGadżetach, ale cierpi na tym wielkość poziomów i stąd właśnie wynika problem z drzwiami.

Piekielna rękawica Nero sprawdza się doskonale i skraca dystans, dzięki czemu dynamika pojedynków jest równie zabójcza jak na konsolach. Animacje ciosów nadal cieszą, a ich wyprowadzanie sprowadza się do hardcore'owego stukania palcem w ekran. Nie miałem jakichkolwiek problemów z kombinacjami, choć wirtualna gałka nie zawsze kierowała mnie tam gdzie chciałem. Zabrakło mi też przerywników filmowych, z których pozostały jedynie statyczne rysunki. Zagadki praktycznie wyparowały, podobnie jak część oryginalnych miejscówek. Myślę, że fani DMC wybaczą grze powtarzające się miejscówki, gdyż kwintesencja serii została doskonale zminiaturyzowana. //**Fax**

7.0/10





EUREKA! O ile niektóre zagadki mogą sprawić nierozruszanym szarym komórkom nieco trudności, autorzy zadbali o „bystrych inaczej" i dodali rozbudowany, ale na szczęście nienachalny, system podpowiedzi.

STACKING

KAROL STACKBURGER I FAMILIA

txt: DrMax

PS3 (PSN) | **X360** (XBLA)

- WYDAWCA THQ
- PRODUCENT Double Fine
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: „Dużych" gier nikt nie chce Schaferowi wydawać, to Tim robi tanie giereczki, doprawione jego humorem. I choć martwi, że tak dla dzieł tak ambitnego producenta nie ma miejsca pośród Call of Duty i innych Assassinów, to dobrze, że w ogóle powstają. Plus dla Stacking za ciężkawy klimat i zmuszenie mnie do wysilenia szarych komórek. 8/10

Po mocno umiarkowanym sukcesie Brütal Legend, ekipa Double Fine pod wodzą Tima Schafera konsekwentnie realizuje nową filozofię twórczą – więcej mniejszych i tańszych, co nie znaczy gorszych gier. Nie tak dawno dostaliśmy całkiem sympatyczne Costume Quest, a teraz nadeszła pora na Stacking – grę logiczną z matrioszkami w rolach głównych. Pomysł tyleż oryginalny, co szalony. Ale Schafer już dawno przyzwyczaił nas, że w jego szaleństwie kryje się metoda. Tym razem – niejedna.

ZAGWIŻDŻ I W GAZ

Jako się rzekło, bohaterami gry są doskonale znane nam (Amerykanom trochę mniej) wydrążone drewniane laleczki produkcji naszych kuzynów ze Wschodu. Ta osobliwa stylizacja rozlewa się na całą otoczkę gry, tworząc niebywale urzekający klimat. Postacie gibają się i podskakują nieporadnie, wykazując przy tym naprawdę sporo charakteru, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że ich mimika i kończyny są namalowane i pozostają przez cały czas nieruchome. Przez całą grę nie pada także bodaj jedno słowo – matrioszki tylko pomrukują, a dialogi pojawiają się w formie pisanej, na tablicach rodem z niemego filmu. Zresztą, cały świat przypomina scenografię z amatorskiej sztuki teatralnej – woda to na przykład wycięte z tektury fale, kołyszące się nieporadnie. Jasne, można cynicznie stwierdzić, że to wszystko bardzo cwany zabieg mający na celu zaoszczędzić roboty grafikom i animatorom, ale co z tego? Grunt, że całość prezentuje się ślicznie – szacunek budzą zwłaszcza misternie wymalowane twarze i ubiory matrioszek.

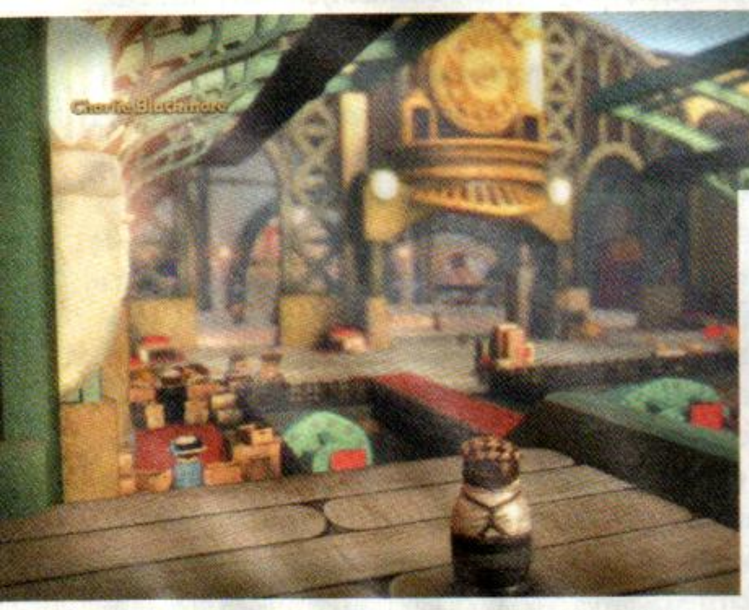
A żeby było jeszcze ciekawiej, mimo pozornie infantylnego wyglądu fabuła dotyka całkiem poważnej tematyki. Akcja toczy się na początku XX wieku, rodzą się związki zawodowe, a dzieci wykorzystywane są jako siła robocza. Od razu dopowiem jednak, że wszelkie nawiązania do naszego świata są subtelne, a nastrój nigdy nie robi się nazbyt poważny – bez problemu można włączyć grę pociechom, nic tutaj nie skrzywi ich delikatnej psychiki.

ZARADNY DYNDA RAZ

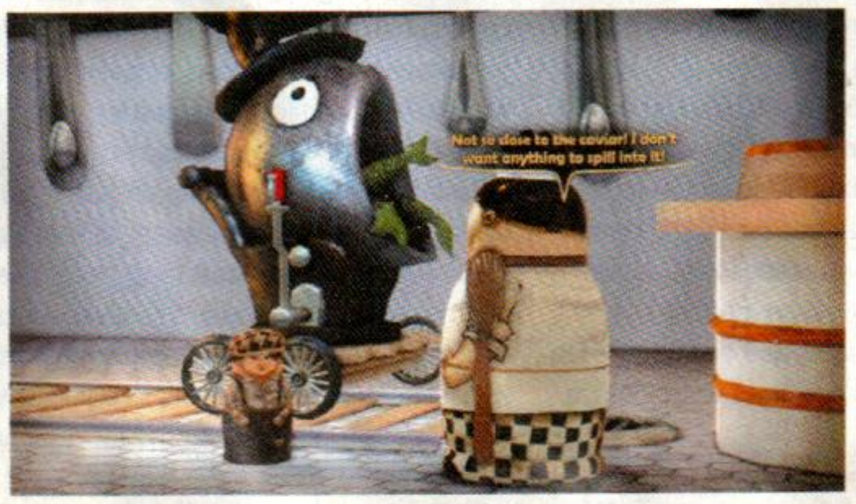
Grający wciela się w niejakiego Charliego, najmłodszego z rodziny (czyt. najmniejszego w zestawie) Blackmore'ów. Rodzinka nie radzi sobie najlepiej – nie dość, że klepią biedę, to w dodatku ojciec znika pewnego dnia bez śladu, a złowieszczy Baron zmusza liczne rodzeństwo Charliego do tyrania w jego zakładach pracy, w celu odpracowania długów. Najmłodsza latorośl musi oswobodzić krewnych i powstrzymać niecnego krwiopijcę. Całe szczęście, że drobne rozmiary rekompensuje umiejętnością wskakiwania w napotkane matrioszki, przejmując nad nimi kontrolę. Oczywiście trzeba pamiętać o odpowiedniej kolejności – zawsze możemy wskoczyć tylko w laleczkę o jeden rozmiar większą, a żeby dodatkowo utrudnić sprawę, ofiara musi być odwrócona do Charliego plecami. Większość czasu gry spędza się właśnie na poszukiwaniu odpowiedniej matrioszki albo całego ich zestawu. Po co? Otóż laleczki różnią się nie tylko wyglądem i wielkością, ale przede wszystkim specjalnymi zdolnościami. Tych zaś jest prawdziwe zatrzęsienie, a najfajniejsze, że niemal każda z napotkanych umiejętności może się w pewnym momencie przydać. Nie brakuje też okazji do eksperymentowania – na każdym z czterech obszernych poziomów gry na rozwiązanie czeka co najmniej kilka pomysłowych łamigłówek. Najlepsze jednak, że każdą zagadkę można rozwikłać na trzy, cztery, a nawet pięć różnych sposobów. O ile odkrycie jednego nie stanowi zazwyczaj problemu, to już wykoncypowanie wszystkich może stanowić całkiem niezłe wyzwanie dla szarych komórek.

ŻARTEM DANO NADMETRAŻ

Gdyby więc podsumować Stacking w kilku słowach, rzekłbym: urocza, przemyślana i... krótka. Przebiegnięcie przez całą historię nie zajmie Wam więcej niż 3-4 godzinki. Na szczęście mnogość rozwiązań każdej zagadki tę liczbę podwaja, a jakość z nawiązką wynagradza niespecjalnie imponującą długość. Dlatego też polecam najnowsze dziełko Double Fine każdemu, kto ma ochotę rozruszać szare komórki albo po prostu zanurzyć się w tym unikalnym świecie. ■■



PUZZLE W PIASKOWNICY Gra ma otwartą strukturę, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by w dowolnej chwili powrócić do niedokończonych wcześniej zagadek.



OCENA 8.5/10

+ PRZEUROCZY KLIMAT, POMYSŁOWE ZAGADKI
– MOGŁABY BYĆ CIUT DŁUŻSZA, TUDZIEŻ ODROBINĘ TAŃSZA

DOUBLE FINE ZNÓW NAS POSKŁADAŁO

Z charakterem

Całe szczęście, że czas zaoszczędzony na złożonej animacji postaci Dobule Fine włożyło w odpowiednie ich zróżnicowanie. Typów matrioszek jest w grze całe mnóstwo – paniusie z lornetkami teatralnymi potrafią wypatrzyć w tłumie unikalne jednostki, majster z kluczem francuskim umie manipulować przy mechanizmach, grubas w poplamionym podkoszulku na zawołanie generuje układem trawienno-wydalniczym zabójcze gazy itd. Na zdobycie czekają też unikalne laleczki, które gra usłużnie dodaje do naszej kolekcji. A jakby komuś tego było mało, autorzy dorzucili jeszcze tzw. „psikusy", czyli zestaw miniosiągnięć dla każdego poziomu (np. „pierdnij w twarz dziesięciu matrioszkom", ale zdarzają się także nieco bardziej wyszukane). Koniec końców, nudno nie jest.

RETROPLUS

Witam po raz kolejny w odświeżonym Retro Plus. W tym miesiącu zabrakło co prawda wywiadów z tuzami branży, ale to wcale nie znaczy, że będzie nudno. Nie dość, że Martinez ponownie daje do pieca, to stałe działy tradycyjnie wypełnione są umiłowaną przez wszystkich nostalgicznych dziadów starzyzną. Choć parę niespodzianek „na czasie" też się znalazło, a co! No. Do czytania... Przystąp! //DrMax

RETRONEWSFLASH

POWRÓT NA MAŁPIĄ WYSPĘ

Demake'owy szał trwa. Tym razem padło na Curse of Monkey Island, trzecią część kultowej serii przygodówek. Idąc pod prąd niedawnych odświeżonych wersji pierwszych dwóch gier, fani klasyków Lucasa postarzyli Klątwę tak, by przypominała oryginalne, SCUMM-owe gry z serii. Dla fanów pikselozy – jak znalazł.

BĘDZIE JESZCZE DZIWNIEJ

Dopiero co doszły nas słuchy o planowanym HD-remake'u Stranger's Wrath; a tu okazuje się, że czeka nas jeszcze jeden powrót do Oddworld. Firma Just Add Water ogłosiła wszem i wobec, że przygotowuje odświeżoną wersję Abe's Oddysee. Jak potwierdził sam Lorne Lanning z Oddworld Inhabitants, będzie to wierna reprodukcja klasyka, wzbogacona o całkiem nową oprawę 3D.

id20

Ot, niby drobnostka, ale godna przypomnienia – pierwszego lutego id Software obchodziło swoje dwudzieste urodziny. Tym samym firma przypieczętowała swój status autentycznego weterana rynku.

DOKUMENTNIE O GRACH

Gry video zaliczyły już niejeden występ w filmach dokumentalnych i serwisach informacyjnych, zazwyczaj niestety poświęconych ich szkodliwemu wpływowi na młodzieńcze umysły. Tym milej obejrzeć dokument poświęcony w całości grom jako pełnoprawnemu nośnikowi ciekawych treści. Tym właśnie jest Interactive Fiction: The Art of Video Game Storytelling, seria krótkometrażowych filmów dokumentalnych autorstwa Scotta Steinberga. Pierwszą część, zawierającą wywiady z weteranami w rodzaju Jane Jensen, Charlesa Cecila czy Richarda Garriota, możecie obejrzeć pod adresem http://tinyurl.com/6f98mcx.

OBJECTION!

Ciekawostka z Kraju Kwitnącej Wiśni. Już na wiosnę park rozrywek Sega Joyopolis doczeka się nowej atrakcji, opartej na serii Phoenix Wright: Ace Attorney. Za równowartość ośmiu dolarów, zwiedzający będzie mógł na dwadzieścia minut wcielić się w rolę detektywa szukającego poszlak w specjalnie spreparowanym pokoju. Bardzo fajna sprawa. Tylko nie spodziewajcie się ujrzeć jej w lokalnym lunaparku.

POWRÓT ONIMUSHY NIEUNIKNIONY?

Nie napalajcie się jeszcze za bardzo, ale z Capcomu dobiegają coraz głośniejsze pomruki o kolejnej grze z serii Onimusha. Yoshinori Ono wyznał w niedawnym wywiadzie, że nadszedł odpowiedni moment na wskrzeszenie sagi. Pytanie tylko, nawet jeśli gra powstanie, ile pozostanie w niej z klasycznej formuły – w tym samym wywiadzie Ono stwierdza, że nadszedł czas porzucić tradycyjną rozgrywkę dla samotnego gracza i pójść w stronę rozbudowanego trybu multi.

KLASYKI TAKŻE W 3D

Zastosowanie innowacyjnej technologii w nowej konsolce przenośnej Nintendo nie oznacza, że maszynka obroni się przed zalewem odświeżonej starzyzny. Właśnie zapowiedziano, że zmierzają na nią trójwymiarowe odsłony Pac-Mana i Galagi. Obie gry będą znacząco różnić się od tego, do czego przyzwyczaiły nas klasyki Namco. Twórcy zamierzają diametralnie zmodyfikować rozgrywkę, m.in. robiąc użytek z wbudowanego w 3DS żyroskopu.

GADŻET INSPEKTOR

MECH W DUŻYM POKOJU

Kontrolery do gier przyjmowały na przestrzeni lat najprzeróżniejsze formy – były deskorolki, marakasy, wędki i Bóg raczy wiedzieć co jeszcze. W mojej skromnej opinii nic jednak nie przebije tego co wywinął Capcom z okazji premiery symulatora mechów Steel Battalion. Część z Was pewnie pamięta tę bestię, ale dla pozostałych – drobne przypomnienie. Ów mamut, udający kokpit kroczącego robota, mógł pochwalić się ponad czterdziestoma przyciskami, parą pełnowymiarowych drążków sterowniczych i zestawem pedałów. Trudno powiedzieć czy to jeszcze kontroler, czy osobna platforma przeznaczona do jednej gry. Tym bardziej, że imponował nie tylko gabarytami, lecz także ceną – każdy kto chciał wejść w posiadanie tego cudeńka musiał liczyć się z wydatkiem rzędu równowartości 200 dolców. Drogo? Owszem. Ale czy to nie godziwa cena za możliwość zostania prawdziwym pilotem mecha?

Z GLUTEM W DŁONIACH

A skoro już jesteśmy w temacie fikuśnych kontrolerów... Fanów serii Dragon Quest uraczono swego czasu równie wymyślnym joypadem. Kojarzycie Slime'a? Pociesznego, niebieskiego bloba funkcjonującego w roli maskotki klasycznej serii? To teraz wyobraźcie sobie pada opracowanego na bazie jego pulchnego cielska. W jaki sposób? Banalny – ot, projektanci skonstruowali plastikową figurkę amorficznego bohatera, po czym umieścili mu na tyłku pełen zestaw przycisków i gałek DualShocka. Ergonomia owego urządzenia może budzić uzasadnione wątpliwości, ale pod względem estetyki i pomysłowości rzecz jest bez zarzutu – fani z pewnością byli wniebowzięci, mogąc grać w Dragon Quest VIII jednocześnie obmacując uradowanego pokurcza.

W MARTWEJ PRZESTRZENI

Dead Space raczej nie łapie się jeszcze na „retro", choć obserwując jak ciepło została przyjęta druga część przygód Isaaca, można spokojnie założyć, że już za parę lat będzie uznawana za jedną z klasycznych serii gier.

A jak lepiej uczcić kolejną okazję do poćwiartowania Nekromorfów niż za pomocą garści pomysłowych gadżetów? Na początek proponuję dwa, świetnie się uzupełniające. Na pierwszy ogień idzie oficjalna koszulka, o tyle fajna, że odwzorowująca projekt pancerza bohaterskiego górnika. Wygląda to naprawdę fachowo, efekt psuje tylko fakt, że producent nie mógł się powstrzymać przed wrzuceniem w okolicach podbrzusza wielgaśnego logo gry. Mówi się trudno. Na szczęście projektując drugi z omawianych gadżetów ustrzeżono się tego błędu – licencjonowany plecak wiernie odwzorowuje plecy bohatera gry, włącznie z nieodzownym paskiem energii, i stanowi doskonałe uzupełnienie t-shirta. Teraz potrzebujecie już tylko repliki Plasma Cuttera z limitowanej edycji DS2 i już możecie ruszać eliminować okolicznych wrogich kosmitów. I robić z siebie kolosalnego nerda, tak przy okazji.

HE'S ON FIRE!

A teraz coś dla prawdziwych Ulicznych Wojowników, którym nieobce jest dbanie o własną stylówę – wykonane na zamówienie sklepu Diversitile z okazji konkursu Clash of the Customizers obuwie sportowe oddające hołd najbardziej demonicznemu karatece w historii gier. Sami przyznacie, że owe najkacze, ochrzczone mianem „Dawn of Darkness" prezentują się absolutnie fachowo. Przeróbka nie ograniczyła się bowiem do kolorystyki i umieszczenia z boku wizerunku Akumy – całość uzupełniają ozdobne kanji, a rolę sznurówek pełnią grubaśne rzemienie z obowiązkowymi brązowymi koralami. Jeśli komuś zamarzyło się właśnie szpanowanie tymi maleństwami podczas grania z kumplami w kosza – pora na łyżkę dziegciu. Buciska należą do gatunku ściśle limitowanych, więc z ceną i dostępnością może być problem.

BÓJCIE SIĘ (JESZCZE RAZ)

Na koniec odrobina pełnokrwistego horroru, który w dodatku każdy może postawić sobie na biurku. No, każdy kto ma na zbyciu coś koło 350 dolarów, bo w takim zakresie wahają się ceny nowych figurek inspirowanych okropnościami Silent Hill.

Z weselszych wiadomości – figurki są ogromne (skala 1:6) i bardzo pieczołowicie wykonane. Na razie dostępne są dwa modele: Valtiel i ulubieniec tłumów, Piramidogłowy.

MARTINEZ SYPIE

KTO POPSUŁ PISMA O GRACH

Mój pierwszy opis gry komputerowej opublikowałem 25 lat temu. Zawsze wydawało mi się, że to było w sumie niedawno, ale widząc teraz na ekranie „25 lat" zrozumiałem, że to aż ćwierć wieku. Wiele się zmieniło. Przede wszystkim, teksty pisałem wtedy na papierze, na maszynie do pisania. Było to skuteczne urządzenie, nie wymagało prądu, a produkowało coś o wiele lepszego niż ręczne pismo. Do dzisiaj pozostał układ klawiatury. Dlaczego na maszynie o komputerach? Bo drukarki – jak już ktoś miał szczęście znać kogoś z drukarką w 1986 roku – dawały efekt o wiele gorszy, za to droższy. Ekonomia rządziła nawet w średniowieczu.

Komputery zaczęły być bardziej przydatne jakieś 5 lat później. W 1992 r. udało mi się w pionierski sposób wdrożyć stuprocentowe tworzenie czasopisma komputerowego na komputerach. Potem poszło już z górki. Ale dzisiaj nie chodzi mi o to, jak powstawały teksty i strony, tylko co na nich było. Specjalnie użyłem słowa „opis", bo tak to wtedy wyglądało: grę trzeba było po prostu opisać. Nie zrecenzować, ale właśnie opisać. Z wielu powodów. Po pierwsze, tekst zastępował kontakt z grą, więc musiał być pełny, omówić grafikę, muzykę, grywalność. Po drugie, tekst do niczego nie zachęcał ani nie zniechęcał, bo gry nie kosztowały, a jak ktoś nawet miał pełną kieszeń, to i tak nie mógł kupić oryginału, lecz giełdową dyskietkę za grosze. I proszę nie używać słowa na pi- (kończącego się na -ractwo), bo ustawa o prawie autorskim weszła dopiero w 1994 roku. Wcześniej wszyscy mieli wszystko, zresztą gier nie było wcale tak dużo. W każdym razie tekst o grze zastępował instrukcję, musiał zawierać fabułę, coś o postaciach, opis ekranu, wskaźników, menusów, przedmiotów, ważnych bzdecików oraz sterowania (klawiszologia). No i po trzecie, gry były trudne, szczególnie przygodówki, więc opis musiał zawierać też instrukcję krok po kroku, jak dojść do końca. No i najlepiej mapę, jeśli gra miała większy teren tak od kilkunastu ekranów wzwyż.

Wychodzi na to, że praca w redakcji to była większa orka. Opisać wskaźniki nie jest może filozofią, ale jak ktoś nie był w stanie w parę dni ukończyć gry, nie miał po co wracać. Ciężko mieli chłopaki od RPGów, które były długie jak nieszczęście (albo i dłuższe), przychodzili zieleni po nieprzespanym weekendzie, dzierżąc plik 35 kilobajtów, podczas gdy na rozkładówkę wchodziło 20KB upychane kolanem. Niełatwo mieli też stratedzy, bo żeby poznać wszystkie jednostki i inne takie, musieli przejść wszystkie misje. W sumie cierpieli także goście od przygodówek, bo niektóre były naprawdę pogięte – wystarczy ściągnąć Beneath a Steel Sky albo Monkey Island na iPhone/iPada, i spróbować przejść samemu, żeby wiedzieć o czym mówię. Wciśnięcie grania, łapania screenów i pisania w reżim szkoły/studiów i pracy redakcyjnej, też nie było łatwe. Ale dawaliśmy radę.

Niestety, gdzieś po drodze ktoś to wszystko popsuł. Mniej więcej od połowy lat 90. opisy ustąpiły miejsca recenzjom. Zamiast pełnej instrukcji, zaczęło się wymądrzanie i wygłupianie. Czytelnik może by i to zniósł, ale okazało się, że wielu autorów tekstów chodzi na skróty i nie chce im się gry ukończyć, tylko pisze po półgodzinnym pograniu na pierwszym levelu. Gostkowie zamiast robić użyteczną robotę, zaczęli bawić się w kształtowanie opinii, co dość szybko doprowadziło do sytuacji, w której czytelnik znał grę lepiej od autora recenzji, a tekst był dowodem, że redakcja robi sobie jaja. Zresztą wiele redakcji robiło sobie tylko jaja, zapominając do czego zostały powołane. I jeszcze złote myśli w recenzji gry: „czy jest fajna, każdy musi odpowiedzieć sobie sam" – czyli „nie mam nic do powiedzenia, nabijam tylko wierszówkę".

Gry w każdym razie nadal były trudne, więc była potrzeba zrobienia pełnego opisu do przynajmniej kilku ważniejszych tytułów co miesiąc – tak powstały odrębnie publikowane solucje, okropnie nazywane z angielska, bo lepszego terminu się wtedy nie znalazło. Zresztą drugim obrzydliwym słowem jest grywalność, którą zwalczałem z równym zacięciem co ww. solucje, ale też poległem.

Ale nie można powiedzieć, że gorsze pisma wypierają lepsze. Na rynku zostały tak naprawdę te najlepsze, te które mają coś do powiedzenia i zachowały rozsądne proporcje między formą a treścią, szybkością a głębokością itd. Tak, Gulashu, mój najzdolniejszy uczniu, robisz arcydobrą robotę, nie ma co do tego wątpliwości. Zauważcie wszyscy, ile czasopism padło po drodze. Chyba kilkanaście, wydawanych od kilku miesięcy do kilku lat. Dziś nawet trudno sobie przypomnieć tytuły wielu z nich. Niby internet wypiera, niby mamy kryzys, ale prawda jest taka, że na dłuższą metę nikt nie chce czytać bzdetów. A tak się stało, że gdzieś po drodze ktoś te pisma o grach popsuł i nie dał już rady naprawić. ■

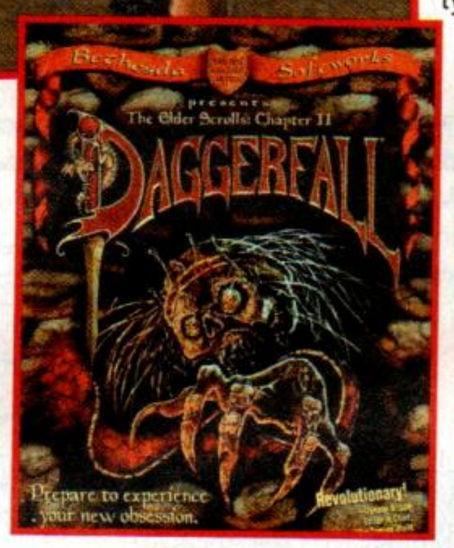
Martinez jest między innymi twórcą magazynów Top Secret i Secret Service. Był też ich redaktorem naczelnym.

ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, MAX

THE ELDER SCROLLS II DAGGERFALL

1997

Jeszcze tylko ochrzan jak mama wróci z wywiadówki i ferie! Fajnie się składa, bo kumpel właśnie pożyczył mi nowego RPGa tych kolesi od Areny. Co prawda w Arenę grałem tylko u kumpla i ciężko było się wciągnąć, bo gra co chwilę się wieszała, no ale w Sikrecie napisali, że ten cały Daggerfall to zupełnie nowa jakość i największy świat, jaki dotychczas pojawił się w grach. Jeszcze tylko instalka i posiadówa do późnej nocy…



[30 minut później]
No to gramy. Zacząłem od stworzenia postaci, a tu mi się normalnie jakiś quiz włączył. Fajna sprawa, że niby ustalam, która klasa pasuje mi najbardziej do charakteru. Tylko czemu wyszedł mi jakiś plugawy skrytobójca? Chcę być płonącym wojownikiem sprawiedliwości i magiem na pół etatu – taki Aragorn i Gandalf w jednym. Dobrze, że można sobie po ludzku wybrać klasę, tylko po co siedziałem Bóg wie ile czasu nad tym psychotestem?

[45 minut później]
Nooo… Grafika nie powala, ale nawet fajna. Można chodzić sobie swobodnie jak w Doomie czy Duke'u, a nie skokami jak w Beholderach. Wszędzie kręcą się przechodnie i różni tacy. Oczywiście pierwsze co zrobiłem, to wraziłem jednemu sztylet w maskę. Strażnicy nie byli zadowoleni i zaczęli gonić mnie po całym obejściu. W końcu mnie dorwali, bo postać zawiesiła się okrakiem na żywopłocie. Nie miałem z czego zapłacić kaucji, więc zgniłem w pierdlu. Game over. Load game.

[godzinę później]
No dobra, teraz już gramy na poważnie. Zacząłem eksplorować okolicę, znalazłem jakąś ziemiankę. Wyglądała jak skrytka z zapasami samogonu, ale okazała się wejściem do lochu. No to wlazłem, a tam jak mi się coś nie wydrze do ucha. Cholerny szkielet rzuca się na mnie z mieczem, skrzecząc jak potępieniec. Musiałem ściszyć głośniki, po Duke'u wolę nie prowokować ojca. Tak czy siak, pozabijałem trochę maszkaronów, nazbierałem świecidełek. Pora wracać do miasta, opchnąć ten cały złom jakimś frajerom.

[dwie godziny później]
Trochę mi zeszło. Strasznie długo trwa takie dreptanie w tę i nazad, zwłaszcza jak się człowiek pogubi, bo wszystko wygląda trochę zbyt podobnie. No ale w końcu dotarłem do miasta. Przygrywa pląsająca muzyczka, ogień wesoło skwierczy na kominku i tylko ten karczmarz narzeka, że mu się na zapleczu zalęgły niedźwiedzie. Głupi jakiś? Zaglądam, a tam faktycznie – w garkuchni szaleje futrzak jakiś i pomrukuje złowróżbnie. Musi być ciężko gotować strawę dla gości, kiedy jakaś bestia próbuje ci urwać głowę.

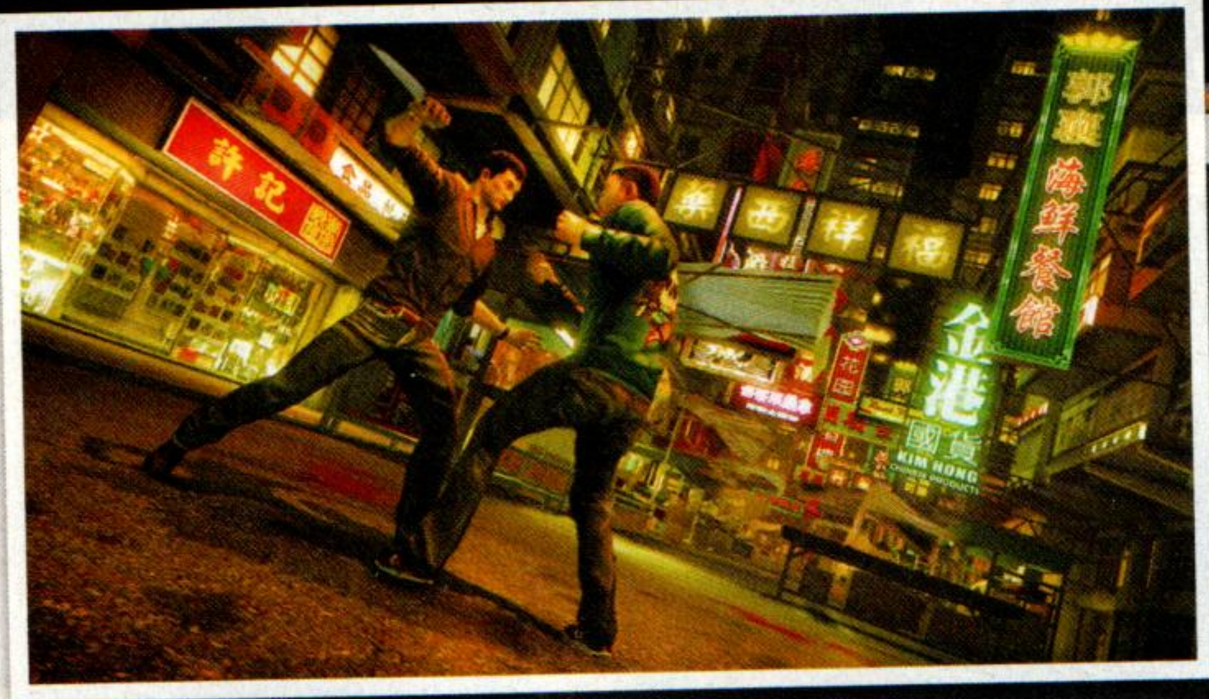
[trzy godziny później]
Jezu, jaka ta gra wielka. Naszlajałem się po regionie, ale wystarczy rzut okiem na mapę świata, by stwierdzić, że g… Eee, figę jak na razie widziałem. Ale w sumie nic dziwnego, skoro spędziłem ostatni kwadrans na strojeniu mojego Bretona w różne kolorowe fatałaszki. Znalazłem też kolejne lochy, ale im dłużej łaziłem, tym wydawały mi się bardziej znajome. Tak jakby autorzy zbudowali je z tych samych gotowych segmentów, tylko pokombinowali trochę z ich ułożeniem. Jeśli przez całą grę tak będzie, to ja dziękuję.

[sześć godzin później]
Nieee, no ja już nie mogę. Niby ogromny świat, niby kupa rzeczy do roboty, niby wszystko fajnie, tylko czemu w takim razie ziewam jak mops, a nie jest jeszcze wcale jakoś strasznie późno? W sumie poodkrywałbym jeszcze tę krainę, popróbowałbym więcej kombinacji czarów i poprzebierał postać, ale jakoś tak… Po co? Żeby znowu jakiś kretyn kazał mi zanieść coś tam innemu kretynowi, mieszkającego w mieście na przeciwległym końcu regionu? Bo fabuły nawet nie skumałem do końca i właściwie przez te parę godzin nawet nie tknąłem głównego wątku. To miał być eRPeG, czy symulator Roberta Korzeniowskiego?

[sześć i pół godziny później]
Dziękuję, wystarczy tego dobrego. Jeśli natychmiast tego nie wyłączę, odgłos dreptania głównego bohatera będzie prześladował mnie do grobowej deski. Żegnaj Daggerfallu, żegnaj Tamriel, witaj moje zdrowie psychiczne.

2011

Tak, wiem, strasznie wredny był ze mnie gówniarz. Nawet nie dałem tak wielkiej i rozbudowanej grze szansy, tylko po paru godzinach spuściłem ją w klopie. Ale wiecie co? Nigdy jakoś nie docierały do mnie argumenty w rodzaju „stary, na początku jest słabo, no ale już po dwudziestu godzinach to ohoho!". Dziękuję, postoję. Daggerfall, podobnie jak wszystkie pozostałe części Elder Scrolls, był grą do bólu specyficzną, jedną z tych, które albo się kocha, albo nienawidzi. Nie zamierzam odmawiać mu innowacji, rozmachu, wyraźnie widać, że jego twórcy mieli bardzo konkretną wizję gry, którą chcieli stworzyć. A że ta akurat wizja kompletnie do mnie nie dotarła… No cóż, nie każda musi. Do tego dochodziła jeszcze naprawdę spora liczba wszelakich baboli i głupawek koncepcyjnych, które dałoby się wybaczyć, gdyby nie zdarzały się tak nagminnie. Z dzisiejszego punktu widzenia granie w Daggerfalla mając pod nosem Morrowinda i Obliviona może jawić się czystym szaleństwem, ale są twardziele, którzy uznają ją za najlepszą część sagi i grają do dziś, odnajdując w nim coraz to nowe głębie i parskając jeno pogardliwie na widok nowszych, ładniejszych odsłon. Ja tam tych świrów nawet rozumiem, już rok po mojej krótkiej przygodzie z Daggerfallem wpadła mi w ręce gra pod niewiele mówiącym tytułem Fallout… ■



MARTWE PIKSELE

Aaaach, świeże mięso. To lubię. Nasz dzisiejszy sztywniak nie spodoba się z kolei nikomu, kto z zapartym tchem oczekiwał nowej odsłony tyleż wiekowej, co niespecjalnie płodnej serii True Crime. Zazwyczaj nie przyjmuję do mojego przytulnego prosektorium gier, których truchła jeszcze nie zdążyły ostygnąć po zimnokrwistym mordzie dokonanym na nich przez producenta czy wydawcę. Z kilku powodów. Najważniejszym z nich jest fakt, że na rynku gier nigdy do końca nie wiadomo; tytuł skasowany w jednym tygodniu, w następnym może zostać przez kogoś wykupiony i ożyć w iście łazarzowskim stylu. Tym razem jednak postanowiłem zrobić wyjątek.

True Crime: Hong Kong miała być trzecią częścią kryminalnego sandboksa, a zarazem pierwszą, która miała przepchnąć serię do ekstraklasy, co nie udało się ani TC: Streets of LA, ani TC: New York City. Podobnie jak poprzednicy, Hong Kong skupiałby się na postaci gliniarza rozpracowującego pod przykrywką przestępczy półświatek wielkiej metropolii. Wei Shen – bo tak miał zwać się protagonista – to dwudziestokilkuletni koleżka, którego siostra wmieszała się w szemrane środowisko i przypłaciła to życiem. Po późniejszej śmierci matki, nie mając nic do stracenia, Shen dał się zwerbować do infiltracji Triady. Punkt wyjściowy scenariusza był zatem obiecujący, a miał zostać odpowiednio rozwinięty i stanowić adekwatne tło do zróżnicowanej i emocjonującej rozgrywki. A skoro już o rozgrywce mowa, jej głównym wyróżniającym elementem miało być balansowanie na krawędzi prawa i pozorowanej lojalności mafijnym bonzom. Z czymś podobnym mieliśmy już do czynienia choćby w Splinter Cell: Double Agent, tym razem jednak miało ulec potężnemu rozbudowaniu. Podczas wykonywania zleceń dla Triady, Shen mógłby wypełniać pomniejsze misje policyjne, mające upewnić kolegów w błękicie, że nie bierze tej całej zabawy w gangstera zbyt poważnie (i zarazem na tyle subtelnie, żeby mafijni koledzy nie zaczęli patrzeć nań spode łba). Jako misje poboczne dostępne byłyby także tak zwane „cop jobs", podczas których bohater zabrałby się za bardziej prozaiczną policyjną robotę, w rodzaju rozganiania zamieszek albo zabawy w snajpera. Niby w pełnym rynsztunku miał być nierozpoznawalny, tym niemniej pomysł był trochę naciągany – tajnych informatorów nikt nie naraziłby na popisową wpadkę tylko po to, by wyrobili tygodniową średnią machania pałką. No ale dobra, wiadomo, że prawdziwa robota policyjna swoją drogą, a zróżnicowanie rozgrywki swoją.

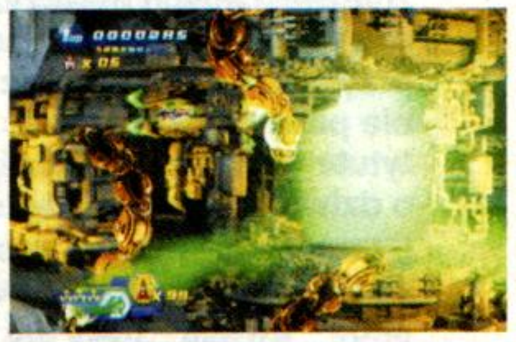
Kolejnym częstym zajęciem skośnookiego twardziela miała być oczywiście młócka wręcz, wnóż i jak tam jeszcze się da. W końcu to Hong Kong, stolica sztuk walki, więc wymiany ciosów nie mogłyby wyglądać jak starcie dwóch meneli pod monopolowym. Stąd też rozbudowany system walki, w dużej mierze oparty na interakcji z otoczeniem (Wei miał być przy okazji mistrzem parkouru), w którym ciosy walczących miały robić wrażenie zarówno brutalnością, jak i płynnością ruchów. Aha, oczywiście nie zabrakłoby także broni – zarówno palnej (z kryciem się za osłonami, a jakże), jak i improwizowanej białej. I rzeczywiście, we wczesnych materiałach walka zapowiadała się całkiem sycąco – w ruch szły m.in. piły mechaniczne, zerwane kable, a w pewnym momencie bohaterowi przyszło zmasakrować wroga... Kontrolerem do Guitar Hero.

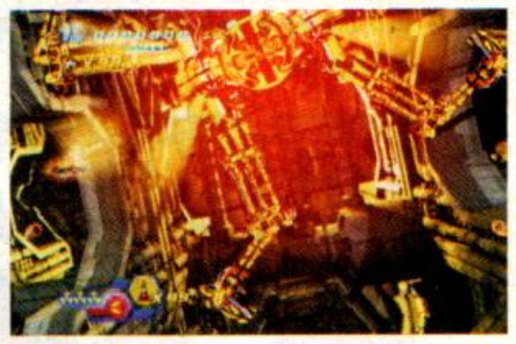
Mamy więc (tzn. mieliśmy mieć) dojrzały scenariusz, rozbudowaną walkę, parkour, cover system... Czym jednak byłby klon GTA bez rozległego, wiernie odwzorowanego miasta i rozbijania się po nim wszelakiej maści furami? Skala i pieczołowitość oddania Hong Kongu również miała robić spore wrażenie. Cóż, tego akurat aspektu nie dane nam było sprawdzić, ale biorąc pod uwagę, że wśród autorów znaleźli się weterani mający na koncie m.in. Scarface, Prototype i Saints Row, można uwierzyć na słowo. Co nam szkodzi? Wszak najprawdopodobniej i tak nigdy nie zweryfikujemy ich obietnic. Ano właśnie, pora zatoczyć koło i wyjaśnić dlaczego zdecydowałem się zająć grą, która ledwo co została skasowana. Otóż, jak już zapewne wiecie, niedawno odbyła się konferencja szefostwa Activision, która okazała się ze wszech miar brzemienna w skutki – podczas jednego spotkania Bobby Kotick i spółka ustawili pod ścianą m.in. przyszłe odsłony Guitar Hero, Tony Hawka, a także bohatera niniejszego artykułu.

A czego nie mówić o panu K., kiedy już coś powie, to rzadko odszczekuje własne słowa. Jasne, zawsze istnieje szansa wykupienia licencji przez innego wydawcę, ale wystarczy przypomnieć sobie casus Brütal Legend, żeby uświadomić sobie jak bardzo Activision uwielbia rozstawać się z niedokończonymi projektami. Żeby było jeszcze ciekawiej, przedstawiciel firmy stwierdził, że TC: Hong Kong było praktycznie gotowe, jednak nie sprostało wygórowanym wymogom kontroli jakości. Z taką reklamą ze strony własnego wydawcy perspektywa wykupienia gry przez konkurencję wydaje się jeszcze mniej prawdopodobna. Sorry, Shen. RIP. ■

DREAMCAST TRZYMA SIĘ?

STURMWIND





Niektórzy fanatycy najwyraźniej nadal uważają, że pogłoski o śmierci ostatniej konsoli Segi były mocno przesadzone. Stąd Sturmwind – całkiem nowa gra na nieśmiertelnego „Deceka". Pisaliśmy już o niej pobieżnie w styczniowym Retroplus, ale warto poświęcić jej trochę więcej miejsca – w końcu to zapewne jeden z ostatnich przedstawicieli wymierającego gatunku. Co prawda gra jeszcze nie ujrzała światła dziennego, ale już zyskała sobie spory rozgłos – nie tylko z powodu bycia „nową grą na Dreamcasta, ZOMG!", ale też dlatego, że zapowiada się naprawdę nieźle.

Niektórzy zapewne widzą w tym wyrachowane zagranie marketingowe – ot, młode studio developerskie (zaraz tam studio – szkielet tworzącej grę ekipy Duranik stanowią raptem dwie osoby) chce, żeby zrobiło się o nich głośno, więc na chybcika lepią gierkę na tyleż martwą, co niezapomnianą konsolę. Zapewne niewielu z tych cyników wie, że Sturmwind ma za sobą już sześć lat burzliwego procesu twórczego, jeśli więc rzeczywiście mamy do czynienia ze szczwanym planem zaistnienia w mediach, to jest to zaiste plan długoterminowy. Żeby było jeszcze ciekawiej, cały projekt narodził się jako gra na Atari Jaguar CD, czyli zabytek jeszcze starszy i bardziej niszowy. Gra nazywała się wówczas Native i doczekała się nawet grywalnego dema.

Cóż zatem wiadomo o Sturmwind, oprócz tego, że nazwa może nam, Polakom, kojarzyć się nie najweselej (sprawdźcie w podręcznikach do historii)? Ano jest to klasyczna strzelanka 2D, czy raczej 2,5D, w stylu R-Type czy Gradius, w której gracz leci stateczkiem w prawo i rozwala tabuny fruwającego i naziemnego mięsa armatniego. Tym co wyróżnia grę, jest oprawa – kunsztownie wyrzeźbione trójwymiarowe modele w połączeniu z dwuwymiarowymi elementami tła i efektami robiącymi spore wrażenie, zwłaszcza jak na konsolę sprzed dekady. Zróżnicowanie kolejnych poziomów i przeciwników dobitnie pokazuje ile serca twórcy wkładają w swoją robotę. Na grę ma składać się 16 poziomów, 20 bossów czekać będzie na rozwalenie, typów szeregowych wrogów mają zaś być dosłownie setki. Poza tym gra ma współpracować praktycznie z wszystkimi godnymi pamięci akcesoriami do Dreamcasta – oprócz standardowego joypada, także z arcade stickiem i VMU.

Powiedzmy sobie szczerze – nie ma żadnego powodu, dla którego Sturmwind nie mógłby ukazać się na Xbox Live czy PSN, gdzie zapewne stałby się cichym hitem. Zresztą, kto wie – może jeszcze koniec końców tam trafi. Z jednej strony, byłoby fajnie, bo grę miałoby okazję sprawdzić w akcji więcej niż parę setek napaleńców. Z drugiej jednak, jeśli autorzy przez tyle lat pozostawali niezłomni i wierni swej wizji kontynuowania życiorysu niezapomnianej maszynki, mogą nie ugiąć się pod presją. Oczywiście zakładając, że w ostatecznym rozrachunku gra nie okaże się tylko obiecującą porażką. Jeśli tylko będziemy mieli okazję, damy Wam znać jak to z tym Sturmwindem jest. Premiera ponoć już wiosną. ■

Były niewiasty, byli twardziele, no to jak równouprawnienie, to równouprawnienie – pora zająć się... ekhem, dyskusyjnymi przypadkami. Przed Wami lista najbardziej zniewieściałych mężczyzn, jacy pojawili się w grach. Jak wiadomo, bishoneństwo to przypadłość, która przywędrowała do nas z Kraju Kwitnącej Wiśni, zatem nie powinno Was dziwić, że wszyscy pretendenci do tytułu wywodzą się właśnie stamtąd. Aczkolwiek, o dziwo, lista nie ogranicza się do bohaterów japońskich RPG. Ba, załapało się nawet kilka postaci z mordobić. Kryteria powinny być dość oczywiste, choć – uwaga – liczy się nie tylko zniewieściała aparycja, lecz także adekwatne przymioty charakteru, a także popularność, jaką zdobyła sobie postać wśród zachodnich graczy pomimo (albo właśnie z powodu) swojej zniewieściałości. No to ruszamy – oto lista (z pewnością niekompletna – bishonenów ci u nas dostatek) dziesięciu postaci, których twarze nigdy nie zaznały zarostu, a przynależność do płci męskiej wynika jedynie z anatomicznego detalu. A i to w większości przypadków bierzemy na słowo honoru.

FACECI W RAJTUZACH

CZYLI DZIESIĘCIU UBERBISHONENÓW W GRACH VIDEO

Raphael (Soul Calibur) 09

W tym przypadku obejdzie się bez kłopotliwych tajemnic – Rafaello jest bez wątpienia facetem. Przynajmniej formalnie. Wystarczy rzucić okiem na obcisłe portki, zdobione kozaczki, żabot i starannie wyczesaną grzywkę (o lubości do przyozdabiania się kolorowymi szmatkami nie wspominając), by stwierdzić bez pudła, że z tego wywijającego szpadą wojownika fircyk jakich mało. I do tego ten namiętny głosik... Powiecie, że facet wywodzi się z innej epoki, w której panowie szlachta tak właśnie się nosili i że w niczym nie ujmuje mu to męstwa. Wówczas powiem – spójrzcie na jego styl walki, jak dystyngowanie dziabie oponenta swym filigranowym ostrzem. Na jego korzyść nie przemawia także fakt bycia jedną z „najtańszych" postaci w całej serii, jedną z tych, którymi wystarczy mashować dwa przyciski na krzyż, aby rozwalić większość przeciwników. Zakładam, iż większość oponentów widząc go nie wie czy dobywać oręża, czy prosić o szybki manicure. Jedyne co świadczy w jego obronie to fakt, że mimo wszystko udało mu się wyrwać sobie oblubienicę. I to przeciwnej płci.

Poison (Final Fight) 10

Przyznacie sami, że postać musi reprezentować imponujący stopień zniewieściałości, jeśli wśród fanów od lat gorzeje dyskusja na temat jej płci. A tak właśnie jest z Poison – roznegliżowanym... hmm... osobnikiem występującym gościnnie w seriach Final Fight i Street Fighter. Bez wątpienia zrodził się w głowach projektantów jako przedstawicielka płci pięknej i na pierwszy rzut oka tak właśnie się prezentuje. Sprawa nie jest jednak wcale taka prosta. Otóż z obawy przed kontrowersjami, jakie miałby wywołać napakowany Mike Haggar okładający w najlepsze napotkane na ulicy niewiasty, Capcom zdecydował się zrobić z Poison... Transwestytę. Zaraz lepiej, czyż nie? Osobliwa decyzja autorów okazała się brzemienna w skutki – mimo iż postać powszechnie uznawana była za jedną z najseksowniejszych w historii gier, tajemnica jej płci nie została rozwikłana po dziś dzień. Panienka o wątpliwej reputacji? Zniewieściały facet? Hermafrodyta? Trudno orzec, a dwuwymiarowym sprite'om – w przeciwieństwie do trójwymiarowych modeli – nijak zajrzeć w spodnie. I tylko z powodu owej zagadkowości Poison łapie się zaledwie na dziesiąte miejsce.

SEPHIROTH (Final Fantasy VII) 08

Z wyglądu Seph to apogeum bishonena. Delikatne, kobiece rysy, smukła sylwetka, wyskubane brwi, długaśne rzęsy i włosy o nienaturalnym kolorze... Nie pomaga nawet niska barwa głosu – nawet kiedy próbuje być złowieszczy, brzmi co najwyżej jak rozjuszona domina karcąca nieposłusznego niewolnika. To ostatnie porównanie umacnia upodobanie Sepha do czarnych, skórzanych wdzianek – choć gwoli sprawiedliwości w porównaniu do innych domniemanych samców z Final Fantasy nie wypada pod tym względem najgorzej. Jasne, może i jest czarnym charakterem, może i stać go na różne podłości, ale co z tego, kiedy nawet podczas walki uważa, by nie rozmazać sobie makijażu. No i w kwestii upodobań to ja bym mu nie ufał. Myślicie, że czemu Aerith musiała zginąć? Jak dla mnie, Seph był po prostu zazdrosny o jej grzywkę (o smukłej talii nie wspominając). Zresztą, co ja tam się będę rozwodził – jeśli ktoś od małego wychowywany był na superżołnierza i mimo to wygląda właśnie TAK... No, nie mam pytań.

VEGA (Street Fighter II) 07

Oj, Vega... Myślałby kto, że do uzyskania zniewieściałego wizerunku wystarczyłoby założenie obcisłych portek i trzewików torreadora. W tym przypadku to jednak dopiero początek. Nie wiem nawet od czego zacząć – od delikatnej twarzyczki skrywanej pod maską, żeby broń Boże nie skaziło jej nawet jedno zadrapanie czy siniak? A może od bezbłędnie zaplecionego warkocza, którego nie powstydziłaby się Jagienka z Krzyżaków? To może od preferowanego stylu walki, polegającego głównie na tańcowaniu dookoła przeciwnika i drapaniu go blaszanymi tipsami? Ech... No tak, poza tym senior Vega kocha piękno (zwłaszcza własne) i czerwone róże, a nienawidzi brzydoty (uosabianej w zasadzie przez wszystkich poza nim). Dość. Wystarczy popatrzeć, z jaką lubością oblizuje swój „pazur" po wygranej walce, by stwierdzić z całą pewnością, że komuś tu stwórca poskąpił testosteronu.

LEO (Tekken 6) 06

Powiem absolutnie szczerze, że kiedy przed premierą Tekkena 6 ujrzałem pierwsze screeny z Leo, pomyślałem sobie: „O, fajnie. Jakaś nowa panna. Ciekawe, jakim stylem walczy…". Następnie przeczytałem opis nowych zawodników i… niee, coś tu się nie zgadza… Żeby było ciekawiej, Namco nigdy oficjalnie nie potwierdziło płci tej postaci, możliwe więc, że nieszczęsna Leokadia w ogóle nie powinna znaleźć się na tej liście. Biorąc jednak pod uwagę, że w większości materiałów promocyjnych piszą o nim jako… no cóż, „nim"… niesprawiedliwie byłoby nie uwzględnić go w wyliczance. Poza tym detalem Leo nie posiada wielu cech brzydkiej płci. Głos, budowa, fizjonomia… Wszystko dziewczęce jak w, eee, buzię strzelił. Podobnie jak w przypadku Poison, może lepiej dać sobie spokój i uznać jego/jej płeć za jedną z nierozwiązywalnych tajemnic wszechświata. Ale jeśli to mimo wszystko facet… Chyba powinien znaleźć się znacznie wyżej na liście.

ZELOS WILDER (Tales of Symphonia) 03

Czasami naprawdę jeden obraz wart jest tysiąca słów. Zatem spójrzcie obok i powtarzajcie za mną: W-T-F? Ja wszystko rozumiem – różnica kulturowa, inne standardy piękna itp. No ale to już lekka przesada. Pomińmy już bujną, rudą czuprynę, a nawet białą frotkę, ale na Boga – facet ma na sobie wyjściową kieckę. I jeszcze ten pocieszny mieczyk… Jedynym aspektem osobowości ratującym Zelosa jest to, że – wbrew pozorom – niezły z niego babiarz, a do tego wesołek (i nie mam tu na myśli archaicznego znaczenia słowa „gay"). Choć oczywiście, jak przystało na bishonena i zarazem bohatera jRPG, w głębi duszy rozdzierają go wewnętrzne konflikty, prześladują echa przeszłości i inne paskudztwa obce prawdziwym samcom.

BRIDGET (Guilty Gear) 02

A cóż to, kolejny shemale na liście? Ano owszem, ale w przeciwieństwie do Poison czy Leo, w tym przypadku nie ma wątpliwości co do płci bohatera. Nie zwracajcie uwagi na strój fetysz-zakonnicy ani na imię. Brygida jest stuprocentowym facetem, czy może raczej chłopakiem. Skąd zatem owa nieco-dzienna aparycja? Elementarne, Watsonie – nieszczęśnikowi przyszło urodzić się w wiosce, w której bliźniaki o tej samej płci postrzegane są jako zwiastun nieszczęścia. Mieszkańcy postanowili więc zmyślnie oszwabić los i zrobić z jednego z chłopców dziewczynkę. Bridget najwyraźniej miał pecha wyciągnąć krótszą słomkę, przez co skończył w miniówie. Jego wizerunkowi nie pomaga też specjalnie to, że walczy za pomocą jojo i przerośniętego pluszowego misia.

SOMA CRUZ (Castlevania: Aria of Sorrow) 05

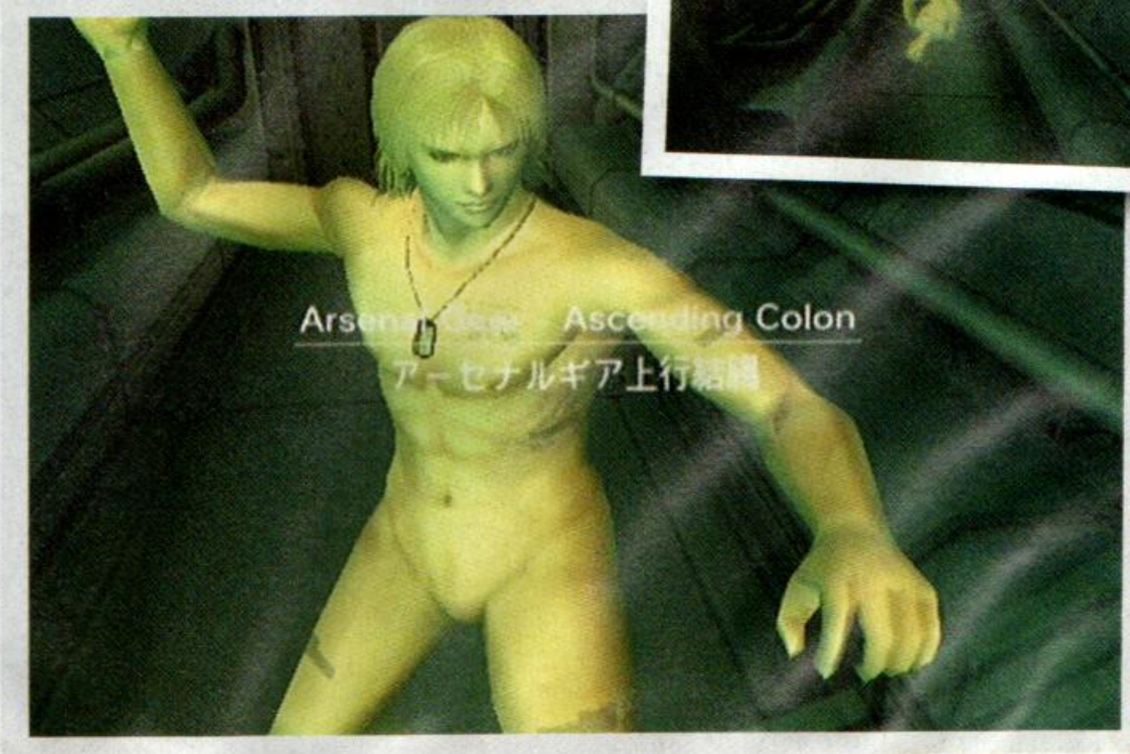
Z początku szykowałem to miejsce dla Alucarda, bo sami przyznacie, że syn Draculi nie należy do osobników kipiących testosteronem. Na szczęście szybko przypomniałem sobie o istnieniu Somy. Czym bowiem są kozaki na obcasach i lekko zniewieściała aparycja wyżej wymienionego, w porównaniu z tym jak prezentuje się protagonista Aria of Sorrow. No spójrzcie tylko… Te dżinsowe dzwony z cekinami, czarny obcisły golf, trzewiki na obcasie, biały płaszcz z futrzanym kołnierzem, o bezbłędnie przystrzyżonej białej plerezie nie wspominając. Argh! Gdyby nie zapadła klatka piersiowa i słowo honoru twórców, miałbym duży zgryz z klasyfikacją pana Cruza.

ENDRANCE (.hack) 04

Na początek pozwolę sobie na mało profesjonalne zagranie i zacytuję fragment fanowskiego opisu tej postaci: „Endrance jest nieco zniewieściałym mężczyzną o długich, zaplatanych, błękitnych włosach. Nosi ciasną, fioletową zbroję oraz czapkę udekorowaną różami. Podczas walki dzierży długi, wąski miecz". To teraz proszę – ręka do góry kto wie, które słowo należałoby wykreślić z powyższego opisu. Wszystkich, którzy wskazali „nieco" proszę o wpisanie sobie piątek do dzienniczków. Co by tu jeszcze dodać? Ach tak, podobnie jak Vega, Endrance ponad wszystko ceni sobie piękno, zaś przedstawicielki przeciwnej płci wzbudzają w nim niepokój. Wysoki sądzie, nie mam nic do dodania.

RAIDEN (MGS2: Sons of Liberty) 01

Wiem, bardziej tendencyjnie się nie da, ale czego się spodziewaliście? Tak – pozornie pupil Kojimy nie przerasta zniewieściałością pozostałych osobników na tej liście, ale bez wątpienia przebija ich (może z wyjątkiem Sephirotha) popularnością. Z pewnością należy mu się także tytuł najbardziej zniewieściałego piątego koła u wozu, z wdziękiem pijanej drag-queen wbijającego się na imprezę, na którą nikt go nie zapraszał. Szok zastąpienia nieogolonego twardziela białowłosym fircykiem zdecydowanie potęgował wrażenia wizualne obcowania z Jackiem (bo tak mu na imię). Zwłaszcza, że w pewnym momencie gra zmuszała nas do sterowania Raidenem nagim jak go Hideo stworzył, nieporadnie zasłaniającym sobie części niesforne (co jednak nie przeszkadzało mu robić fachowych przewrotów w bok). Co gorsza, kiedy jacyś zmyślni gracze pogrzebali w kodzie, na jaw wyszła straszliwa prawda – Jacek nie ma „Wacka". A to już, proszę państwa, przebija wszystkich pozostałych pretendentów do tytułu. I nie pomoże nawet dorzucenie mu dziewczyny, czy przekształcenie go w super-czadowego-cyber-wojownika w MGS4. Szacun, Raiden. Przynajmniej w tej kategorii jesteś bezkonkurencyjny.



PlayStation było debiutem i zarazem pierwszym spektakularnym sukcesem Sony na rynku gier. Przez ponad pięć lat maszynka cieszyła się olbrzymią popularnością, jednocześnie budując reputację firmy w nowej dla nich roli producenta sprzętu do grania.

PLAYSTATION 2

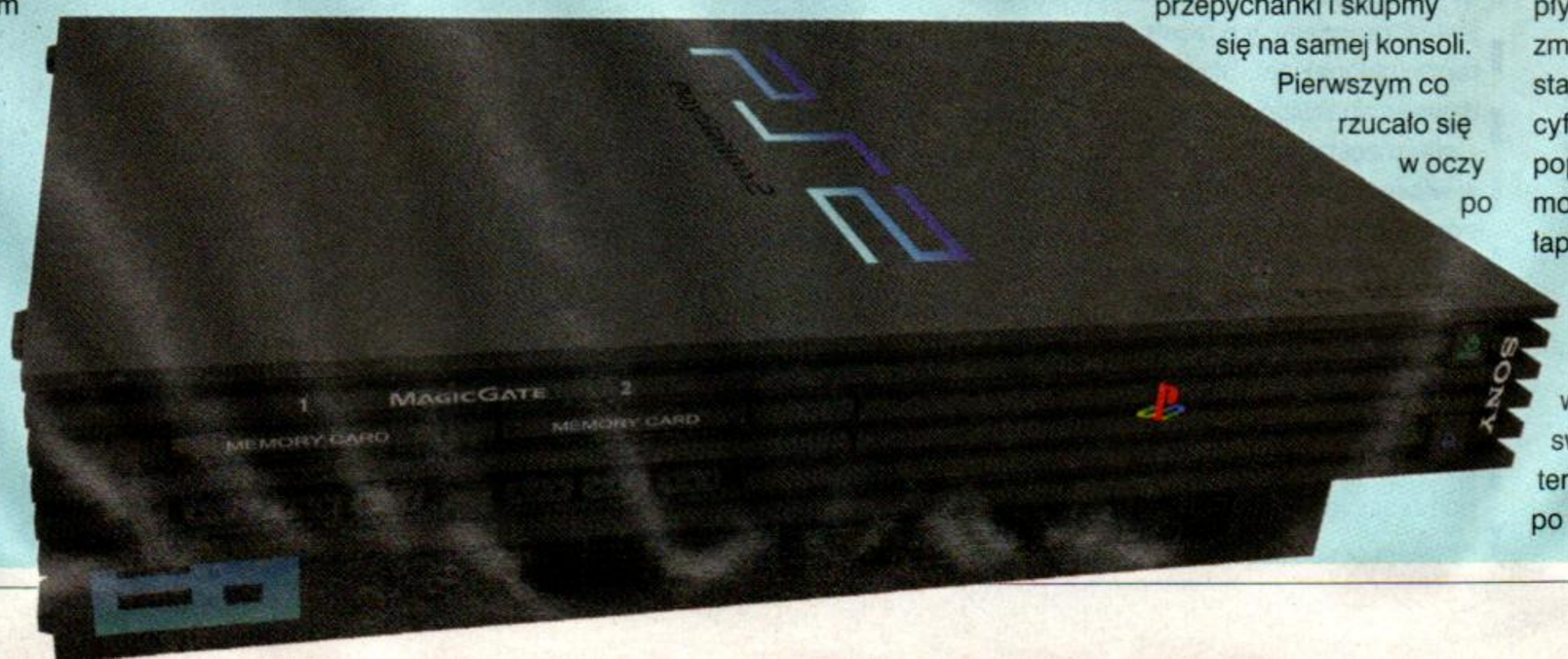
Przyszła jednak pora, by po bardzo donośnym „A" powiedzieć równie głośne „B". W końcu zbliżało się nowe tysiąclecie, a pierwsza Plejstacja, jakkolwiek długowieczna, bynajmniej nie młodniała. Pierwsze konkretne wieści o jej następczyni gruchnęły na wiosnę 1999 roku. Prostolinijna nazwa nowej konsoli raczej nie stanowiła dla nikogo zaskoczenia – wszak nie porzuca się marki wyrabianej w pocie czoła przez ostatnie kilka lat. Nikogo nie zdziwił również postęp technologiczny, jaki dokonał się pomiędzy obiema maszynami, choć trzeba przyznać, że pierwsze dema technologiczne robiły piorunujące wrażenie. PlayStation 2 zapowiadała się na istny multimedialny kombajn, zdolny generować niemal fotorealistyczną grafikę (nie śmiać się, w tamtych czasach naprawdę takie sprawiało to wrażenie). A jednak, trzeba nam było czekać jeszcze ponad rok zanim kolejna generacja konsol stała się faktem.

PANIE! PEESDWÓJKI RZUCILI!

PS2 zadebiutowała w rodzimej Japonii w marcu 2000 roku. Amerykanie i mieszkańcy Europy musieli poczekać do końca roku i nie był to jedyny zgrzyt czekający na zaślinionych klientów. Maszynki znikały ze sklepowych półek w ekspresowym tempie, szybko okazało się, że fabryki nie wyrabiają się z zaspokajaniem popytu na ów cud techniki. Żądnych wrażeń graczy nie zniechęcała wysoka cena urządzenia, teoretycznie oscylująca w granicach 300 dolców, ale wobec olbrzymiego zapotrzebowania przekraczająca na aukcjach internetowych nawet tysiąc baksów. Zresztą, sam pamiętam, że kiedy konsola po raz pierwszy zawitała do krainy Wisłą i Wartą płynącą, można ją było tu i ówdzie zgarnąć po „okazyjnej" cenie 2,5 tysiąca złotych. Czy wszystko to było rzeczywistą wtopą, czy wyrachowanym zagraniem marketingowców Sony? Trudno powiedzieć. Ostatecznie jednak sytuacja na rynku ustabilizowała się i każdy chętny mógł względnie ludzkim kosztem postawić sobie pod telewizorem wymarzoną konsolę. A kiedy już położył na niej łapy, mógł nacieszyć się wyborem niemal trzydziestu tytułów startowych. Jak to bywa z wczesnymi grami na jakikolwiek system, ich jakość była mocno zróżnicowana. Nie zabrakło gier udanych (Dead or Alive 2: Hardcore, SSX, TimeSplitters, Tekken Tag Tournament), średniaków (Street Fighter EX3, Summoner), a także ordynarnych crapów (X-Squad). Najważniejsze jednak, że maszyna bojowa Sony została wprawiona w ruch i – jak miało się wkrótce okazać – nikt już nie był w stanie zatrzymać jej tryumfalnego marszu.

SAM NA SAM Z BESTIĄ

Zostawmy jednak na chwilę rynkowe przepychanki i skupmy się na samej konsoli. Pierwszym co rzucało się w oczy po wyjęciu jej z pudła był gruntowny lifting, jakiemu poddali ją projektanci Sony. Z pierwszej PlayStation nie zostało praktycznie nic. Nieco „tani" odcień szarości zastąpiono gustowną czernią, na miejscu otwieranej z góry klapki na CD zastosowano wysuwaną tackę na płyty DVD. Jedynym elementem, który nie zmienił się niemal wcale był joypad, czyli stary, dobry DualShock z dodaną na końcu cyferką „2". Gracze, którzy nie przepadali za poprzednikiem narzekali nieco na ów brak modyfikacji (zwłaszcza pod kątem wielkich łap barbarzyńców z Zachodu), ale dla tych, którzy spędzili setki i tysiące godzin kurczowo ściskając w łapach pierwszego Duala był to strzał w dziesiątkę. Idąc w ślady Dreamcasta, Sony wyposażyło swoje dziecię w opcje gry sieciowej – choć ten akurat aspekt PS2 był później traktowany po macoszemu i nigdy nie rozwinął

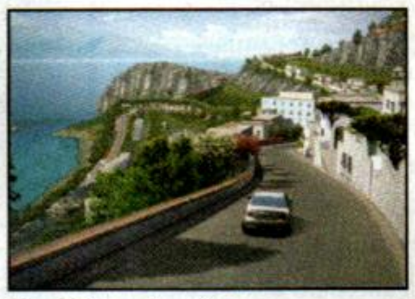


ZATRZĘSIENIE HITÓW

Tekken Tag Tournament – jeden z tytułów startowych i zarazem wyczekiwana kontynuacja jednej z flagowych (obok Ridge Racera) serii PS One. Graficznie imponująca, z dodanym tytułowym trybem, ale mimo wszystko nie do końca sprostała wygórowanym oczekiwaniom.

Jak & Daxter – pamiętacie kiedy na konsole wychodziło po kilka platformówek miesięcznie? Długouchy i jego włochaty kumpel przez długi czas okupowali pierwsze miejsce w tym gatunku (z czasem ustępując tylko Ratchetowi i Clankowi). Druga i trzecia część wprowadziły sporo innowacji i zerwały z bajkowym klimatem, zwiastując kierunek, w jakim miały pójść kolejne hity ze studia Naughty Dog.

Silent Hill 2 – kolejna kontynuacja hitu z pierwszej PlayStation i prawdopodobnie najlepszy horror w historii gier. Przerażająca, dołująca, dewastująca psychikę gra. Szkoda tylko, że po dziś dzień pozostaje szczytowym osiągnięciem zasłużonej serii.



Gran Turismo 4 – o ile we wczesnym okresie PS One rządziły arcade'owe wyścigi spod znaku Ridge Racer, o tyle później poważniejsze, realistyczne podejście studia Polyphony zyskało sobie zasłużone uznanie. Setki samochodów, mnogość opcji i unikalny model jazdy – czyli wszystko, za co gracze pokochali GT. Do dziś uznawana przez wielu za najlepszą odsłonę serii.

Devil May Cry 1 & 3 – pierwszy DMC był prawdziwym objawieniem, który zrewolucjonizował gatunek i przez długi czas stanowił jeden z lepszych powodów do kupna PS2. Drugi okazał się lekką wtopą, co przyznali później nawet jego autorzy. Na szczęście trzeci stanowił powrót do świetności i jeden z największych hitów starzejącej się już konsoli.

Killzone – w założeniach twórców, KZ miało być dla Sony tym, czym Halo jest dla Microsoftu. Cóż, co prawda dzieło Guerilla nie dochrapało się sukcesu porównywalnego z dzieckiem Bungie, ale i tak w temacie FPS na PS2 trudno było o lepszy tytuł.

God of War 1 & 2 – przed nadejściem Kratosa, nazwisko Davida Jaffe znane było może garstce zapaleńców. Po pierwszym GoW facet z miejsca awansował do ścisłej czołówki projektantów gier, a gracze przekonali się na własne oczy (i paluchy) jak przyjemnie jest masakrować zastępy mitologicznych kreatur.

Burnout 1-4 – spokojnie można uznać, że seria Criterion przejęła pałeczkę od Ridge Racera Namco w kwestii czysto arcade'owych wyścigów. I to w jakim stylu! Tak spektakularnych kraks wcześniej nie widzieliśmy, a tu ich urządzanie było nadrzędnym celem gry.

Resident Evil 4 – ładny przykład tego, że „co się odwlecze, to nie uciecze". Rewolucyjna odsłona klasycznej serii przez długi czas miała być dostępna wyłącznie na GameCube. Ostatecznie jednak Capcom zreflektował się i postanowił porządnie zarobić na tej kapitalnej grze. Sprzedała się wyśmienicie.

Final Fantasy X – dla wielu główny powód do zakupu PS2. FFX nie zrobiła może takiej furory jak uwielbiana „siódemka", ale z pewnością nie rozczarowała wiernych fanów. Wielu z nich do dziś uważa ją za ostatnią naprawdę świetną część ich ulubionej serii.

Trylogia GTA – GTA III zrewolucjonizowało rynek gier i stworzyło model rozgrywki naśladowany po dziś dzień. Vice City i San Andreas w udany sposób rozwinęły koncepcję, wrzucając gracza do coraz większej wirtualnej piaskownicy. Wszystkie trzy ostatecznie wylądowały także na PC i Xboxie, ale to konsola Sony dostała je pierwsza.

ICO/Shadow of the Colossus – chyba najbardziej unikalne i ponadczasowe gry w bibliotece PlayStation 2. Przepiękne i poruszające – panowie, dawajcie już te remake'i w HD!

całkowicie skrzydeł. Z czasem na rynku zaczęły pojawiać się kolejne akcesoria – by wspomnieć chociażby o kamerce EyeToy, całkiem ciepło przyjętej przez graczy. Ciekawe czy gdyby Sony wyczuło potencjał marketingowy drzemiący w tym pomyśle, era „motion gamingu" nie nadeszłaby ładnych parę lat wcześniej... Tak czy inaczej, PS2 sprzedawało się rewelacyjnie. Ba, sprzedaje się nadal, jako jedyna konsola ze swej generacji. W chwili kiedy piszę te słowa dzierży zresztą palmę pierwszeństwa w kategorii najlepiej sprzedającej się konsoli do gier wszechczasów, choć wypada dodać, że po piętach depcze jej NDS i najprawdopodobniej ją łyknie już w tym roku. Co zadecydowało o tym bezprecedensowym sukcesie? Odpowiedź nie może być jednoznaczna.

SZACUNEK DLA MISTRZA

Swoje na pewno zrobiła wyrobiona marka. Pierwsza PlayStation stanowiła prawdziwy kamień milowy, nie tylko ostatecznie przepychając gry w trzeci wymiar, ale także zmieniając ich postrzeganie przez media i tzw. szarego obywatela. Jej nazwa kojarzyła się z nowoczesnością, z najwyższą jakością rozrywki i to – co ważne – przeznaczonej już nie tylko dla dzieciaków i podstarzałych maniaków, ale dosłownie każdego, kto chciał rozerwać się po pracy inaczej, niż zdając się na łaskę telewizji. PS2 kontynuowała tę tradycję. Tym bardziej, że jako pierwszy system wyposażony w czytnik DVD mogła robić za pełnoprawny kombajn multimedialny, służący nie tylko do grania, ale też do odtwarzania filmów czy muzyki. Kolejnym ważnym elementem układanki był termin premiery – PS2 wyprzedziła obu swoich głównych konkurentów, czyli Xboxa i Gamecube, i nigdy już nie pozwoliła im nadrobić straty. Mimo tego, iż pod względem czysto technicznym była konsolą słabszą od rywali, różnica nie była na tyle znacząca dla laików, by spowodować masowy exodus do konkurencji.

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

Primal – świetny action-adventure (prosto od twórców MediEvil) czerpiący pełnymi garściami z klimatów, w jakich na co dzień tapla się Tim Burton. Ukazała się w dość wczesnym momencie żywota konsoli i była powszechnie chwalona, ale wyniki finansowe – łagodnie mówiąc – nie powalały.

Twisted Metal: Black – jedyna pełnoprawna odsłona klasycznej serii na PS2 spotkała się z nieco oziębłym przyjęciem, nawet nie tyle ze strony recenzentów, co graczy. Trudno powiedzieć dlaczego, bo zmotoryzowana destrukcja była równie zabawna co dawniej, a mroczny klimat tylko dodawał całości rumieńców (a może to były plamy opadowe?).

Okami – trudno o bardziej pechową grę. Nie dość, że na jej wysmakowanej oprawie i unikalnej koncepcji rozgrywki poznała się niewielka liczba graczy, to jeszcze ukazała się w bardzo niefortunnym momencie, kiedy oczy świata zwrócone były już ku kolejnej generacji sprzętu. Szkoda tak pięknej gry.

TimeSplitters – kapitalny FPS z bardzo sympatycznym poczuciem humoru. Co prawda spodobał się publice na tyle, że powstały kolejne dwie części, ale za to czwartej jakoś nie możemy się doczekać. Jedyna nadzieja w Crytek UK.

Ghosthunter – kolejne dziełko autorów Primala, tym razem już w klimacie pełnokrwistego horroru. Tacy Pogromcy Duchów, tylko z mniejszą dawką puszczania oka do widza. Nie był to produkt bez wad, ale tym niemniej kawał solidnej roboty. Niestety, podobnie jak Primal, nie spotkał się z wielkim zainteresowaniem klientów.

Odin Sphere – jedna z ostatnich godnych uznania gier na starzejące się PS2 i do dziś jedna z najpiękniejszych dwuwymiarowych gier wszechczasów. Pod względem rozgrywki także niczego sobie – wielka szkoda, że więcej graczy nie miało okazji się nią pobawić.

The Mark of Kri – śliczna, krwawo-disnejowska oprawa i wysoki poziom trudności – tym właśnie charakteryzowała się ta świetna (a do tego dostępna wyłącznie na PS2) gra. Co prawda doczekała się sequela w postaci Rise of the Kasai, ale wygląda na to, że na tym zamknięto temat.

W końcu zaś, co najważniejsze, PS2 bardzo szybko dorobiła się gigantycznej biblioteki gier. I nieważne, że przy okazji na rynek trafiała masa szrotu, bo pierwszoligowych tytułów nie brakowało i z nawiązką wynagradzały zalew słabizny. Już same exclusive'y wystarczały, by przekonać tłumy fanów – Final Fantasy, Metal Gear Solid, Gran Turismo, God of War, Devil May Cry... To serie, które Sony trzymało w żelaznym uścisku i przez cały okres królowania PS2 nie wypuściło ich z rąk. A to przecież nie wszystko, także niezależni producenci i wydawcy intensywnie dorzucali do pieca. W rezultacie, pomijając może sztandarowe serie Nintendo, gry które ukazały się na innej konsoli, a prędzej czy później nie zawitały na PS2, można policzyć na palcach ręki pijanego drwala. I tak ponad dekadę i 150 milionów sprzedanych egzemplarzy później, PS2 jest nie tylko wspominane z rozrzewnieniem jako jedna z najlepszych maszynek do gier wszechczasów, ale też wciąż służy pod niejednym telewizorem, dostarczając godzin frajdy milionom graczy na całym świecie. ■

SCHUDNIJ, GRUBASIE

Po czterech latach obecności PS2 na rynku, Sony postanowiło kontynuować tradycję rozpoczętą jeszcze w latach dziewięćdziesiątych i zaoferować klientom odświeżoną, a także odchudzoną wersję swojego urządzenia. PS2 Slim rzeczywiście było zauważalnie szczuplejsze, lżejsze i zgrabniejsze od swojego klockowatego poprzednika, ale na tym nie skończyły się zmiany – na dobre i na złe. Nieoczekiwanym powrotem do korzeni okazała się otwierana od góry tacka na płyty, w dodatku pod zminiaturyzowaną obudową zabrakło miejsca na wewnętrzny zasilacz. Mikrusa pozbawiono także możliwości podłączenia twardego dysku – co dla niektórych graczy było bolesnym ciosem, biorąc pod uwagę, że niektóre gry (z FFXI na czele) wymagały go do działania. Tym niemniej, w połączeniu z adekwatną obniżką ceny, Slimka okazała się kolejnym sukcesem, w udany sposób przedłużając żywotność systemu.

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 03/2001 #30

Marzec 2001. Łypiące na nas z okładki cybernetyczne oko należy do porucznika Vaughana, bohatera C-12, nieco zapomnianej strzelanki na PSone. To jedna z zaledwie kilku zrecenzowanych w numerze gier na Szaraka – kolejna generacja wyraźnie wypiera zasiedziałych na rynku weteranów. Ale zacznijmy od początku, czyli od działu zapowiedzi. Gwoździem programu z pewnością jest nieco szokująca wiadomość o zaprzestaniu produkcji Dreamcasta przez Segę. Tuż obok mniej szokująca, ale i tak robiąca wrażenie porcja świeżych screenów z Virtua Fighter 4, zmierzającego już na PS2. Z innych godnych wzmianki zapowiedzi wyróżniają się Shenmue 2 i Devil May Cry, zapowiadający się na razie po prostu na solidny tytuł, a nie rewolucyjny hit, którym ostatecznie się okazał. A skoro mowa o rewolucyjnych hitach – kilka stron dalej natknąć można się na dość stonowaną zapowiedź GTA III – gdybyśmy tylko wiedzieli jaki szał rozpęta się na punkcie tej serii po premierze „trójki"... Z kolei w dziale importów czekają dwa gorące tytuły dla automatowych weteranów – Metal Slug X i Fighting Vipers 2. Informacje na temat innej parki zajęły aż dziewięć stron – mowa oczywiście o dwóch najpilniej strzeżonych exclusive'ach Sony, czyli MGS2: Sons of Liberty i Gran Turismo 3.

Raport specjalny poświęcono w tym miesiącu wojnie konsol, co ładnie ilustruje rysunek autorstwa Śledzia zdobiący artykuł. Na bitych dziesięciu stronach Banan dokonuje szczegółowej obdukcji wszystkich obecnych wówczas na rynku konsol (PS1, PS2, N64, DC) i wróży z fusów na temat nadchodzących GCN i Xboxa. Po tej przekrojowej dawce informacji pozostaje już tylko rzucić się w świat opinii i cyferek zwany potocznie recenzjami. W tej kategorii na czoło wysuwa się pokaźna porcja crapów – uwielbiana firma Midas jak zwykle nie zawodzi, wystarczy zerknąć na mini-reckę ichniego Castrol Honda VTR (Marcellus: ***„Dźwięk – jest. Grywalność – nie ma. Werdykt – zapomnieć"***, po czym wystawia gładkie 1/10). Niemal równie tragiczną formą popisało się Crave, za sprawą wyścigów konnych Equestriad 2001 (Grabarz: ***„Bez wątpienia jest to gra dla miłośników koni. (...) Jeśli więc chcecie zbajerować swoją upatrzoną koleżankę – akurat gra na 102. Koleżanka szybko się znudzi, bo gra nudnawa i brzydka, a wtedy możemy jej pokazać naszą kolekcję znaczków..."***), a szczytem (czy raczej dnem) wszystkiego jest również jedynkowe A1GAMES: Racing (Marcellus: ***„Muzyka powinna być używana przez służby specjalne do psychicznego znęcania się nad wrogimi agentami czy szpiegami. Model jazdy stworzył koleś, który nigdy w życiu nie widział samochodu, bo żyje w jakiejś małej trzcinowej chatce w głębi dżungli na Nowej Gwinei. Kolizje opracował jego sąsiad, doświadczony ujeżdżacz świń. Nie zbliżać się, nie dotykać. Grozi rozmięknięciem mózgu"***). Na szczęście nie samymi kupsztongami marzec stoi, bo już parę stron dalej znaleźć można recenzje solidnych pozycji w rodzaju Oni (zagadka dla fanów Halo – kto stworzył tę sympatyczną chodzoną nawalankę?), okładkowego C-12 (Banan: ***„Pomimo, że najnowsza gra Cambridge Studios nie należy do najlepszych w swoim gatunku, to trzeba pamiętać, że po niej nie będzie już następców na PSone"***), czy Fear Effect: Retro Helix, czyli kontynuacji jednego z bardziej innowacyjnych survival horrorów wszechczasów (również Banan: ***„Seks, przemoc, lesbijka, sadomasochizm, biseksualizm. Ha. Przyciąga oko, nie? Dokładnie w taki sposób Eidos postarał się wypromować swoją najnowszą grę z gatunku survival horroru"***). To właściwie tyle w kwestii ciekawych recenzji, ale czytelnicy cierpiący na niedostatek pełnokrwistych przebojów mogą ukoić ból zapoznając się z końcówką numeru.

A w niej tradycyjnie już – kącik Pocket (tym razem wyjątkowo obszerny, rozpychający się na trzech stronach i poświęcony m.in. Pokemonom i Final Fantasy na WonderSwan), garść przydatnych opisów (m.in. Record of Lodoss War, C-12, Fear Effect 2), a także stałe i lubiane Gawędy po Fai. Tym razem Chmielarz łypie fachowym okiem na błędy popełniane przez producentów konsol. O tonie wypowiedzi niech zaświadczy rozpoczynający felieton cytat z Wojciecha Młynarskiego: ***„Co by tu jeszcze spieprzyć, panowie, co by tu jeszcze spieprzyć?"***. A dalej jest równie ostro: ***„Sega – wiadomo, właściwie nie ma co o niej wspominać, bo wśród producentów konsol już się nie liczy. Koncern postanowił zabrać zabawki i iść do domu. Nintendo? Niezrażone porażką nietypowych formatów postanowiło nie dodawać odgrywania DVD do GameCube'a, co mnie osobiście zdaje się decyzją zgoła szokującą. Sony? Wygrało z Segą wojnę o konsole 32-bitowe m.in. dzięki przyjaznym dla developerów bibliotekom programistycznym i prostą architekturą systemu. Cóż więc robi wydając nową konsolę? Nie daje developerom bibliotek w ogóle, a konsolę robi jeszcze trudniejszą w opanowaniu niż Saturn. Brawo!"***. Na deser pozostaje szybko wsunąć Arcadię, poświęconą tym razem automatom symulującym jazdę na desce, i rozkoszować się opasłym FAQiem. A w nim same gorące tematy, m.in. ***„Kim są Chest Rockwell i Brock Landers?"***, ***„SZOK! Sega nie zna się na robieniu konsol!"***, a także ***„ZGROZA! Na Nintendo 64 da się odpalać piraty!"***.

SklepGekon.pl

WROCŁAW ul.Drobnera 36
KRAKÓW ul.Wrocella 6
tel.71 374 26 17

sprzedaż/wymiana gier
regeneracja płyt
serwis konsol

PIĘĆ MORDOBIĆ, W KTÓRE NIE GRALIŚCIE

NIEKONIECZNIE NAJLEPSZE, ALE KONIECZNIE CIEKAWE I NIEMAL CAŁKOWICIE ZAPOMNIANE

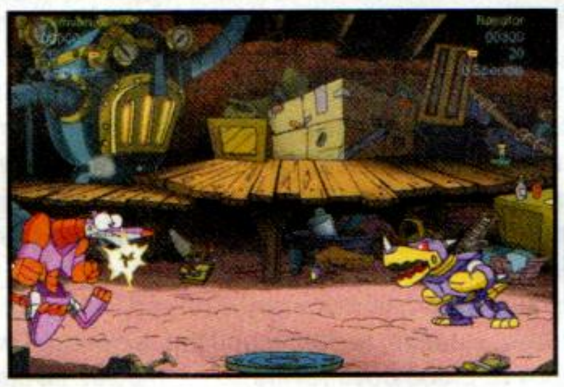
AVENGERS IN GALACTIC STORM

Myślałby kto, że nawalanka z Kapitanem Ameryką, Thorem i resztą ekipy z Marvela powinna zagrzać sobie miejsce w sercu każdego grającego fana komiksów. A tu mamy grę, która nie doczekała się nawet miejsca w ich pamięci – wydana wyłącznie na automaty Galaktyczna Burza była mordobiciem… eee… I właściwie niewiele więcej da się o niej napisać. Nie, czekajcie – jako jedna z pierwszych pozwalała na wybór dwóch postaci, z której jedna wskakiwała czasami na arenę z pomocną dłonią. Jeśli jesteście bardzo wyrozumiali, możecie o niej myśleć jak o Marvel vs. Capcom dla bardzo, bardzo, ale to baaardzo ubogich.

WARRIORS

Nieee, nie CI Wojownicy od Rockstar, oparci na kultowym filmie z lat 70. Gra, o którą nam chodzi powstała w odległym roku 1995, a podpisała się pod nią praktycznie nieznana francuska ekipa Atreid Concept (koniec końców wchłonięta przez Mindscape). Warriorsów wyróżniała bardzo ładna jak na swoje czasy, nieco „malarska" grafika, wzbogacona o (bardzo nieśmiałe) elementy 3D.

BATTLE BEAST

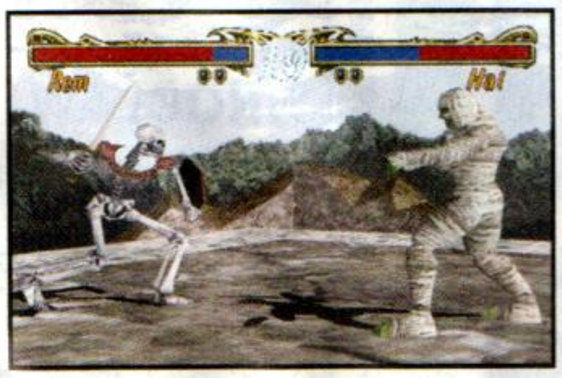


Nawalanka 2D z ręcznie rysowaną grafiką wydana tylko na komputery osobiste? Hrabia raczy kpić! A jednak, szaleńcy z (sympatycznego skądinąd) studia 7th Level uznali wydanie ich mordoklepki jako jednej z pierwszych gier na Windows 95 za strzał w dziesiątkę. Poza tym, nieco wątpliwym, wyróżnieniem BB cechowało się wcale niebrzydką, kreskówkową oprawą i dość prostackim systemem walki. Pewnym urozmaiceniem było „story mode", w którym nasza bestia zdobywała z czasem coraz lepsze dopałki i dodatkowe przedmioty.

BATTLE MONSTERS

Były bojowe bestie, pora na równie bojowe potwory. Ta dwuwymiarowa nawalanka była tytułem na wyłączność dla segowego Saturna, co samo w sobie czyni z niej rzadki okaz. Teraz wystarczy tylko chwilę zagrać i zadać sobie pytanie, jakim cudem konsola Segi utrzymała się na rynku tak długo z TAKIMI exclusive'ami. Dobra, co prawda gra była słaba, ale kilka ciekawych elementów miała. Przede wszystkim, pomysłowo zaprojektowane postacie (m.in. para zabójczych bliźniaków i panopek noszący w garści własny czerep), a także piętrowe plansze – rzadkość w 1995 roku. Aha, postacie były digitalizowane, czyli „prawie jak Mortal". Niestety, w tym wypadku „prawie" robiło dużą różnicę.

KILLING ZONE



Skoro Saturn doczekał się swej nawalanki z potworami w rolach głównych, PlayStation też musiało taką dostać. No to dostało nieoficjalny sequel niedawnego konkurenta. W przeciwieństwie do swej poprzedniczki, Killing Zone (nie Killzone!) śmigało w pełnym 3D i pozwalało w ograniczonym stopniu zmodyfikować wygląd wybranej postaci. Mimo to, „Strefa Ukatrupiania" przeszła raczej bez echa. ■

GDZIE TE EKIPY...

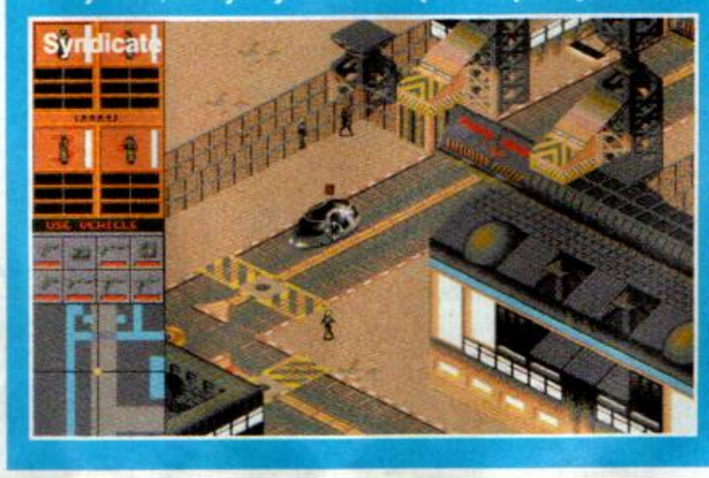
BULLFROG

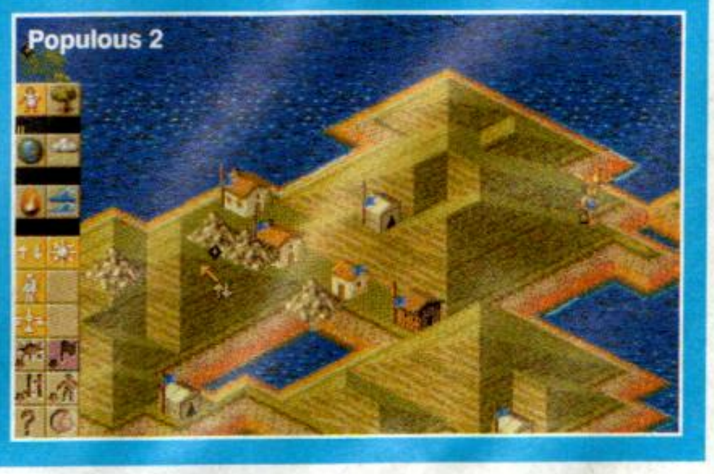
Któż z nas nie słyszał o Peterze Molyneux? Niepoprawny wizjoner (czy może raczej – fantasta), weteran branży, dziś tłukący kolejne części sagi Fable, karierę zaczynał w latach osiemdziesiątych w niewielkiej firmie Bullfrog. I mimo, że dziś na większość z jego obietnic gracze i dziennikarze reagują pewnym mało cenzuralnym angielskim słowem (też zaczynającym się od „bull"), to – wierzcie lub nie – niegdyś zdarzało mu się dotrzymywać słowa znacznie częściej. Pomimo, że sam Molyneux nie tak dawno surowo ocenił swój dorobek, stwierdzając, że nigdy nie udało mu się stworzyć naprawdę wspaniałej gry, dziś przyjrzymy się jego wczesnej twórczości z dozą entuzjazmu, na który zresztą zasługuje.

Bullfrog powstał w roku 1987 i bardzo szybko zaliczył pierwszy duży sukces za sprawą uproszczonej strategii Populous. Wypada szybko dodać, że sukces był ze wszech miar zasłużony. Pomysł wcielenia się gracza w rolę bóstwa, od którego samopoczucia zależy los oddającego mu cześć plemienia był po prostu świetny, a jego realizacji też nie dało się wiele zarzucić. Patrząc na ten tytuł po latach, nietrudno dostrzec kilku kapitalnych pomysłów – kształtowanie terenu wedle swojego widzimisię, zsyłanie kataklizmów na niewiernych, a wszystko to w celu zrobienia ze swych wyznawców dominującej cywilizacji… Nic dziwnego również, że gra doczekała się kilku sequeli, a także naśladowców. Jednym z tych ostatnich był zresztą kolejny projekt chłopaków z Bullfrog – Powermonger. Gra podebrała co lepsze elementy ze swojej poprzedniczki (w tym świetny jak na owe czasy, częściowo trójwymiarowy engine), dodając garść świeżych elementów. Studio odnotowało kolejny hit na koncie. Zaś już w roku 1993 mieli udowodnić, że chowają jeszcze niejednego asa w rękawie. Wówczas to bowiem światło dzienne (czy raczej przytłumione światło ulicznych latarni) ujrzał Syndicate – pozornie prosta gra zręcznościowo-taktyczna, w której przejmowało się kontrolę nad czterema zakapiorami w prochowcach, mającymi utrzymać porządek na ulicach dystopijnego miasta przyszłości. A wszystko to ku chwale naszej megakorporacji i przy użyciu najnowszych technologii usprawniania kruchego ludzkiego ciałka, oczywiście. Cyberpunkowy klimat po prostu wylewał się z ekranu, a rozgrywka w udany sposób balansowała na granicy prostoty, nie popadając nigdy w prostactwo. Po tej grze zdawało się, że Peter Molyneux, który szybko stał się twarzą firmy, nie musiał już nikomu niczego udowadniać.

Rok 1994 powitał dwa kolejne przeboje ze stajni „wołowej żaby". O ile jeszcze Theme Park wyraźnie odwoływał się do strategiczno-budowlanego dorobku studia, o tyle Magic Carpet to już kompletnie inna para kaloszy. Ów, z braku innego określenia, symulator czarodzieja na latającym dywanie pokazał dobitnie, że ekipie Molyneux nie brak świeżych pomysłów i przy odrobinie samozaparcia doskonale potrafią je realizować. Wydajny silnik pozwalał na niespotykaną wcześniej swobodę, a bogaty zestaw czarów (z obowiązkowymi możliwościami przekształcania terenu) sprawiał, że grający mógł się poczuć jak prawdziwie wszechmocny czarnoksiężnik. Rezultat – bezsprzeczny sukces i bezapelacyjny awans studia do światowej pierwszej ligi producentów gier. Mało kto zdawał sobie wówczas sprawę, że żaba wyżej już nie podskoczy.

W kolejnych latach strumień przełomowych tytułów ozdobionych logiem Bullfroga skurczył się mocno. Dominowały kontynuacje uznanych marek, głównie Syndicate i Magic Carpet, zaś gry oryginalne nie dorastały do oczekiwań graczy wypiętrzonych wcześniejszymi osiągnięciami firmy. Jasne, przyszłościowa wyścigówka Hi Octane była sympatyczną gierką, ale nie było w niej praktycznie nic odkrywczego. Po przeciwnej stronie spektrum lokował się RTS Genewars – oparty na innowacyjnym i całkiem fachowym pomyśle modyfikacji genetycznych, ale mocno niedopracowany pod względem samej rozgrywki. Nawet wyczekiwany latami Dungeon Keeper nie do końca spełnił pokładane w nim nadzieje. Z zapowiadanego przez Petera „anty-RPG", w którym mieliśmy wcielić się w sługusów zła spuszczającym łomot wymuskanym herosom, zrobiła się fajna ale niespecjalnie odkrywcza gra ekonomiczna w zarządzanie lochami. Sukces odniosła spory, a owszem, ale była chyba pierwszym poważnym przypadkiem rozminięcia się buńczucznych zapowiedzi szefa firmy z efektem końcowym. Nie pomogło także skasowanie kilku nieźle zapowiadających się projektów, bo – jak stwierdził sam Molyneux – poza ciekawymi początkowymi pomysłami, nikt za bardzo nie wiedział jak zrobić z nich fajne gry. W kolejnych latach studio wyraźnie spowolniło obroty, zajmując się głównie odcinaniem kuponów od starszego dorobku. Theme Hospital, kolejny Populous, drugi Dungeon Keeper… Wszystkie one były porządnymi tytułami, ale iskra geniuszu gdzieś bezpowrotnie uleciała. Wkrótce uleciał z niej także założyciel, który założył nowe studio – Lionhead. O nim jednak – być może – innym razem. ■





PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

NAKŁAD WYCZERPANY

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy, w tym wariancie wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 120 zł

WARIANT 2: KLASYK

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 3: POŁÓWKA

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

http://recenzje.neogo.pl

największa baza recenzji konsolowych – recenzje z archiwalnych numerów NEO+ już ponad 2000 recenzji gier!

http://neogo.pl

codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

F.A.Q. 3

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Towarzysze, czuję się podbudowany Waszą postawą. Listów znowu przyszło sporo, ale wierzę, że stać Was na jeszcze więcej. Dlatego wszystkich przodowników uprasza się o dalszą wzmożoną pracę w walce z imperialistycznymi zapędami serwisów społecznościowych i innej kapitalistycznej stonki. Pokażmy im, że nawet w dzisiejszych czasach da się jeszcze porozumiewać za pomocą form pisanych dłuższych niż 140 znaków. //DrMax

W POPRZEDNIM EPIZODZIE

WASZE OPINIE

Lady Luck: Newsflash jest bardzo fajny. Ale ten cienki paseczek na dole strony źle się czyta i bardzo łatwo go przeoczyć.

GryToMentalnyOnanizm: N+ zaczyna oferować coś, co rzadko spotyka się w internecie, mianowicie sposób pisania o grach oparty bardziej na formule felietonu czy komentarza. Suche przedstawianie faktów i lekkie pióro to już trochę mało, w internecie jest na pęczki takich domorosłych redaktorów. Teraz w cenie są ciekawe spostrzeżenia i przemyślenia osób, które zjadły na tej branży zęby.

Merle: Uwielbiałem felietony Kroogera, obawiałem się czy Quentin go godnie zastąpi. Niesłusznie. Jego teksty czyta się równie przyjemnie. Nie do końca przekonuje mnie natomiast felieton Tomka Kreczmara. Brakuje mi lekkości obecnej u ww. Panów.

Shinigami: Dobra recka MvC3. Plusik dla Miela, bo po zapoznaniu się z tekstem jestem nawet w stanie zaakceptować tak niską ocenę.

Lucek: Bardzo podobają mi się zmiany w oprawie magazynu, a kolejny wielki plus za większą liczbę felietonów. W jednym tekście pojawił się błąd (strona 27), bo Eternal Darkness nie wyszło na N64, tylko na Gacka :P

Henu: Po dokładniejszym przejrzeniu nowego numeru mogę Wam przybić grubą piątkę za to jak rozruszaliście pismo. Cieszy mnie fakt, iż wszelkie zmiany odbyły się kosztem długaśnych zapowiedzi. Pierwszy raz od dłuższego czasu po przekartkowaniu numeru nie wiedziałem od czego zacząć czytanie.

Torq314: Zmiany SĄ i to są zmiany na dobre. Szata graficzna i kompozycja jest czytelniejsza, jest znacznie więcej publicystyki. Tak trzymać.

Co nas kręci, co nas podnieca

Witam serdecznie. Naszła mnie dziś, zupełnie nieoczekiwanie, potrzeba napisania do Was maila z moimi wypocinami. Przepraszam za to.

Ależ nie ma za co. Pomijając bardzo nieliczne przypadki, Wasza aktywność korespondencyjna to rzecz bardzo pozytywna i – nomen omen, w odniesieniu do dalszej części listu – pożądana.

Po prostu doprowadził mnie do białej gorączki jeden z newsów na Waszej stronie. Chciałem go skomentować, ale rozpisałem się trochę za bardzo i wyszło za długo jak na komentarz pod newsem. Dlatego stwierdziłem, że bardziej nada się do FAQ, może też więcej osób przeczyta to, co mam do przekazania. Chociaż podejrzewam, że nadzieje na to i tak są niewielkie.

Podobno nadzieja zawsze umiera ostatnia. Jak widać w tym przypadku porzekadło się sprawdziło.

Ale wróćmy do tematu. Chciałem tylko powiedzieć, że lubię grać, to świetna zabawa. Bardzo podoba mi się sposób, w jaki twórcy gier starają się wprowadzać filmowe elementy do swoich produkcji. Cieszy mnie, że coraz więcej czasu poświęca się na skonstruowanie ciekawej, wciągającej fabuły, zamiast rzucać bezimienną postać w środek rzezi, której przyczyny są ledwie zarysowane. Ale o tym jak niedojrzałym (nadal) medium są gry, świadczy podejście do seksu jej twórców i ludzi, którzy o grach piszą. Sam fakt, że w jakiejś grze może pojawić się chociaż cień sutka albo (broń Panie Boże!) główny protagonista spędzi kilka upojnych chwil w towarzystwie przedstawicielki płci pięknej, staje się przyczyną jakiejś niezdrowej ekscytacji. Jakbyśmy nie mieli do czynienia z dojrzałymi ludźmi, tylko z nabuzowanymi hormonami nastolatkami, którzy z wypiekami na twarzy przeglądają świerszczyki pod kołdrą. Dorośli ludzie robią gry dla dorosłego odbiorcy, zadają często ważne pytania, wprowadzają do gry wybory moralne, które są niejednoznaczne i wypowiadają wielkie słowa o epickości i dojrzałości ich gry, a potem jeden z nich krzyczy do reszty: „Hej chłopaki, chodźcie, wrzucimy do gry gołą babę i zobaczymy, co się stanie". Zaczynam się zastanawiać czy gier nie tworzy jakaś banda nerdów, którym babcia kazała zasłaniać oczy, kiedy w filmie na Polsacie pan zdejmował pani bluzkę, a kobietę widzieli tylko na ekranie komputera (dla waszej wiadomości panowie – ONE rzadko są prawdziwe...).

Te, które zdarzało mi się oglądać zazwyczaj składały się z substancji syntetycznych najwyżej w kilku procentach...

Chłopaki, pamiętajcie o jednym – będzie wywiadówka i będzie płacz. Uczciwie ostrzegam. Z tego co pamiętam Max, popełniłeś w jednym z numerów ciekawy artykuł o mariażu gier i seksu. I pamiętam, że wspominałeś, że w Dragon Age i Mass Effect seks jest pokazany bardzo dojrzale. To świetnie, pomyślałem, może to jest krok w odpowiednim kierunku, krzyż na drogę Biowarе! A teraz patrzę na stronę NEOGO, a tam news od Faxa: „Seks oralny i związki homoseksualne w Dragon Age II". Super, ale co z tego wynika? W jaki sposób ma to wpłynąć na mój, dojrzałego odbiorcy, sposób postrzegania tej gry? Mam wygooglać screeny z gry, w poszukiwaniu jakichś sowicie przez naturę obdarzonych dziewoj, a potem czekać z niecierpliwością na grę, żeby spełnić swoje marzenia i puknąć cycatą czarodziejkę? To jest ta dojrzałość, o której tak często pisze się w branżowej prasie, że niewielu ludzi zauważa, że jest w grach obecna? Po co twórcy robią sensację z faktu, że w ich grze seks nie będzie niczym niecodziennym, a ludzie piszący o grach roztrząsają temat? Zaczynam się zastanawiać czy sam fakt, że seks pojawia się w grach coraz częściej ma tak naprawdę znaczenie dla samej rozgrywki, dla tego co twórcy chcą przekazać? Czy też chodzi tylko o to, by wytworzyć atmosferę skandalu?

Bywa różnie. Najsmutniejsze w całej sprawie jest to, że często zamiary twórców i przyjęte przez nich podejście do tematu nie mają wielkiego znaczenia – już sam fakt, że w danej grze pojawiają się odniesienia do tzw. sfery intymnej wystarcza niektórym do wieszczenia ogólnego upadku obyczajów i publikowania tyleż skandalizujących, co bzdurnych nagłówków w gazetach.

W końcu sceny seksu w trylogii God of War były zupełnie niepotrzebnym dodatkiem. W żaden sposób nie wpływały na historię Kratosa, chyba tylko w ten, że gracz w pewnym momencie orientował się, że Spartiata to nie tylko rzeźnik jakich mało, ale też na płci pięknej się zna i dogodzić kobiecie potrafi (a one, głupie, nie wiedziały, że on to tylko dla czerwonych orbów robił...). W dodatku sposób przedstawienia tych scen z pieprzykiem przywodzi na myśl amerykańskie filmy z lat 30., z kamerą uciekającą gdzieś w bok i wazonikami spadającymi ze stołu, żeby pokazać siłę oddziaływania miłosnych uniesień. I dzisiaj się mówi o tym, że GOW strasznie bezpruderyjny jest, jakieś tabu łamie, trzeba babcie do kościoła wysłać, żeby modliły się za nasze zdegenerowane dusze. A w moim przekonaniu goście z Santa Monica chcieli tylko przekazać coś w stylu: „Jest krew, są flaki, jest seks. Jest dojrzale, no jest *$#!& dojrzale. Sprzeda się za***iście".

Przyznasz jednak, że gdyby Duch Sparty przerywał rzeź mitologicznych stworzeń, by umówić się z Afrodytą na romantyczną kolację przy świecach, brwi unosiłyby się w niedowierzaniu od Missisipi po Bug. Dlatego takie dość luzackie podejście do spraw damsko-męskich

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Czy wiecie może co będzie dalej z CoD: Black Ops na PS3?? Nie mogę już wytrzymać z błędami w multi. Wajnerek.

Pod koniec stycznia wyszedł patch, który naprawił sporą porcję byków. Kolejne poprawki zapewne w drodze.

Witam. Mam pytanie. Co zrobić, by poprawić grafikę PS2 na telewizorze LCD, żeby był jak najlepszy obraz?

Niewiele, niestety. Maszynka była robiona pod stare CRT, więc ciekłe kryształy nie robią jej najlepiej na grafikę.

Czy da sie włączyć PS3 bez tego wkurzającego piknięcia? Wajnerek.

Nie, to sygnał diagnostyczny mający dać Ci znać, że z konsolą wszystko gra. Ciesz się nim, bo jeśli pewnego dnia usłyszysz np. trzy piknięcia z rzędu, to możesz mieć problem.

Polecacie kupić Batman: Arkham Asylum, czy czekać na Arkham City?

w przypadku GoW mnie nie razi.

Chcę powiedzieć, że seks jest ciągle w branży (i to zarówno wśród twórców jak i ludzi o grach piszących) traktowany w sposób infantylny, jako element, który podkręca atmosferę wokół tytułu, a nie jako integralny element opowiadanych historii. I dlatego jeszcze długo wielu ludzi nie będzie traktowało gier poważnie, widząc jak wszyscy – od twórców po dziennikarzy, reagują na temat seksu jak gość z przerostem prostaty. Oczy się błyszczą, ręce się pocą, jest seks. To co film osiągnął dzięki Kinseyowi i rewolucji seksualnej w latach 60. gry mają ciągle przed sobą. A żyjemy przecież w o wiele mniej pruderyjnych czasach. Dla branży wielkim wydarzeniem jest informacja o scenie seksu oralnego w nowym Dragon Age. Wielka, rozbudowana, poważna gra, a branża drży w posadach, bo znajdzie się w niej scena, którą można dzisiaj zobaczyć w głupich amerykańskich komediach i na nikim nie robi to większego wrażenia. Wielkie brawa za dojrzałość.

KONTAKT

BĄDŹMY W KONTAKCIE

- **E-MAIL**
  pod adresem: faq@neo-plus.pl
- **SMS**
  nr telefonu: 508 651 646
- **FORUM**
  http://forum.neogo.pl
- **WWW i KOMENTARZE**
  http://www.neogo.pl
- **FACEBOOK**
  użytkownik: neogopl
- **BLIP**
  śledź nas na: neoplus.blip.pl
- **YOUTUBE**
  kanał NEOGOpl

Doskonale rozumiem, co masz na myśli, ale nie zmienia to faktu, że – skoro taki czy inny aspekt nie pojawiał się dotąd w grach – warto zwrócić na niego uwagę. A że z punktu widzenia ogółu popkultury obnaża to niedojrzałość gier... Mówi się trudno. Pozostaje mieć nadzieję, że za parę lat podobne informacje nie będą stanowiły żadnej sensacji.

Kiedy Darren Aronofsky tworzył „Czarnego Łabędzia" to ani razu nie słyszałem piskliwych głosów, jakby ich właściciele przechodzili mutację, które by skrzeczały: „A wiecie, że w nowym filmie będzie scena seksu lesbijskiego między Natalie Portman a Milą Kunis? Czad nie? Ale skandal, ja pierdykam".

Coś słabo słuchałeś. W czytanych przeze mnie zapowiedziach filmu ów wątek pojawiał się dość regularnie.

Sam Aronofsky też nie latał jak kot z pęcherzem, powtarzając każdemu dziennikarzowi, że będzie seks i będzie gorąco. A ja i miliony innych osób idąc na jego film szedłem na nowego Aronofsky'ego, a nie na porno w klimatach baletu. I sam fakt, że wyżej wspomniana scena się w filmie znalazła nikogo nie bulwersował, bo scena ta wynikała z fabuły, która zresztą opiera się w dużym stopniu na seksualnym napięciu i była logicznym następstwem wydarzeń w filmie przedstawionych.

Podmień w powyższym akapicie „Aronofsky" na „Bioware", „film" na „grę", a „balet" na „fantasy" i z masz z grubsza opis atmosfery przed premierą Dragon Age II. Przynajmniej ja tak to postrzegam.

Nie była zaś sceną obliczoną na wywołanie skandalu i przyciągnięcie większej liczby widzów do kin. Dlaczego? Bo obecność seksu w filmie, nawet mainstreamowym, nikogo dziś nie dziwi. Ale kiedy mówi się o seksie w kontekście gier, to twórcom i dziennikarzom wydaje się, że gracze czytający takie wieści momentalnie wywieszają języry i o niczym innym już nie potrafią myśleć, jak tylko o tym, czy prześpią się z elfem czy krasnoludem. A to bzdura jakich mało. Myślę, że gracze, których średnia wieku podobno z roku na rok rośnie, a więc grają w dużej części ludzie dorośli i to do nich kierowana jest spora część dostępnych gier, nie kupują ich tylko po to, by po ich ukończeniu mówić swoim znajomym: „Ale momenty były!". I co najśmieszniejsze, przecież gry te mają wiele innych elementów, którymi mogą się pochwalić typu wielki, otwarty świat, ciekawa fabuła, fantastyczny scenariusz – nie mówię tu o konkretnym tytule, raczej ogólnikowo. A i tak mówi się o tym, że będzie seks, jakby miało to stanowić ostateczny czynnik, który skłoni gracza do zabulenia dwóch stówek za grę. A porno w necie można oglądać za darmo. Nie widzicie tu paradoksu?

Owszem, ale dostrzegam go także w Twoim rozumowaniu. Z jednej strony bowiem sam przyznajesz, że gry są pod względem „dorosłej" tematyki mocno w tyle, a z drugiej każesz nam nie zauważać tych nielicznych przypadków, kiedy twórcy starają się naruszać dotychczasowe tabu. Zgodziłbym się w całej rozciągłości, gdyby faktycznie wzmianki o „momentach" dominowały w zapowiedziach tej czy innej gry, a dzieje się to bardzo rzadko – właściwie jedyny niedawny przypadek, jaki mi przychodzi do głowy to Catherine, ale działo się tak głównie dlatego, że z powodu bariery językowej trudno nam wykoncypować inne konkrety na temat nowego dzieła Atlus. Poza tym seks istotnie zdaje się być tam dominującym motywem.

Kończąc już mój wywód życzę branży, żeby wreszcie przestała się zachowywać jak trzydziestoletni prawiczek i pociupciała trochę, to może i seks przestanie w niej budzić niezdrową ekscytację. Jeśli twórcy gier i cała reszta gawiedzi w grach siedzącej chcą, by ich ukochane medium było traktowane poważnie, niech przestaną zachowywać się jak pryszczaty nastolatek złapany przez mamę z ręką w spodniach podczas przeglądania porno w internecie. A Wy, drodzy twórcy Neo+, przestańcie zarzucać graczy newsami z pogranicza prasy brukowej. Za dobrzy na to jesteście. I za duzi. Pozdrawiam serdecznie
S

No więc, drogi „S", o ile z grubsza podzielam Twoje podejście, o tyle wydaje mi się, że lekko demonizujesz sprawę. Wystarczy bowiem rozejrzeć się po mainstreamowych serwisach plotkarskich, by stwierdzić, że seks budzi (nie)zdrową ekscytację nie tylko w naszej branży. Cokolwiek by mówić, informacja o rozbudowaniu stosunków (w znaczeniu bardziej dosłownym niż zwykle) z towarzyszami w nowym Dragon Age wydaje mi się bardziej wartościowa niż enty z rzędu news o tym, że wokalistka Kłoda pokazała ze sceny kawałek pośladka, a celebryta Karol Powiatowy porównał kogoś do męskiego narządu rozrodczego. Rozumiem jednak, że do swojego ukochanego medium podchodzisz z zawyżonymi oczekiwaniami i zgadzam się, że przed grami jeszcze długa droga do pełnej dojrzałości. Ale zmierzają we właściwym kierunku. Tylko niezbyt szybko. Pozdrawiam również.

Emeryturę byś odebrał, a nie ino grosz i grosz

Witam. Ostatnio zabiegany mam za mało czasu, by przysiąść do jakieś gry na dłuższy czas. Możliwe, że właśnie to skłoniło mnie do przemyśleń na pewien temat. Jestem młodym graczem, na tyle młodym, że jeszcze gry z PEGI 18 nie są dla mnie, jednak już niedługo. Jako mały dzieciak grałem na sławnym już Pegasusie. Chociaż mało co z tego pamiętam, to wiem, że nie myślałem wtedy o tym, by lecieć do kiosku po nowy numer pisma o grach. Niezbyt mnie to interesowało. Jednak czasy się zmieniły, ja dorastałem, a gry zaczęły w moim życiu pełnić coraz większą rolę. Grałem zaciekle na PC, miałem internet, ale kupowałem pisma o grach. Ale to nieważne i nie dotyczy tematu tego listu.
Chociaż dziś mam wiele zajęć to nie wyobrażam sobie, bym mógł porzucić granie. Mam inne zajęcia, aby się zrelaksować, korzystam z nich i czasem jest tak, że nie gram przez parę dni, bo nie ma w co, bo nie ma czasu czy chęci. Jednak to gry video są tym najbardziej lubianym środkiem relaksacyjnym i częścią życia. Zastanawiam się jednak nad jedną rzeczą. Wielu ludzi, którzy kiedyś żyli z pisania o grach, czy tworzenia ich teraz nie interesuje się nimi wcale. Czy może jest więc tak, że za częsty kontakt z nimi obrzydza je tak, że na starość ma się ich dość? Jak już pisałem, teraz życia bez gier sobie nie wyobrażam. Może jak dorosnę to zapomnę o nich i uważać będę, że jako gówniarz marnowałem tylko czas? Tu właśnie pytanie, jak wyobrażasz sobie starość, z padem w ręku? Czy może nigdy się nie zestarzejesz, wiesz, będziesz „wiecznie młody"?

Bardzo dobre pytanie. Wydaje mi się jednak, że ów problem, z którym nagminnie mierzył się Danny Glover w Zabójczej Broni („Jestem za stary na to gno") stanowi indywidualną sprawę każdego z nas i nie ma co zbytnio generalizować. Zresztą, sprawa wcale nie ogranicza się do gier. Znam ludzi, którym zdarzyło się „wyrosnąć" także z oglądania filmów, słuchania muzyki, a nawet (choć trudno uwierzyć) czytania książek. Brrr... A jednak i takie przypadki chodzą po ludziach. Osobiście trochę im współczuję, bo uwielbiam jarać się na wieść o nowej płycie lubianego zespołu, filmie cenionego reżysera, czy kolejnej części ukochanej serii gier. Nie musi to jednak znaczyć, że owi znajomi „wypalili się" i już generalnie nic nie jest w stanie ich ruszyć – ot, po prostu zmieniły się im priorytety, a pasję, którą wlewali w śledzenie owoców cudzej twórczości przelali np. w życie rodzinne, zawodowe, czy co tam jeszcze. Na koniec jednak pocieszę Cię – znam i takich, którzy mając od Ciebie ponad dwukrotnie więcej lat na karku nadal potrafią zarywać nocki przy ulubionej grze. I jakoś nie przejawiają specjalnej ochoty do „spoważnienia".**
Trapi mnie jeszcze jedna rzecz. Mianowicie

Polecamy z całego serca kupić Asylum i jednocześnie czekać na City. Co dwie kapitalne gry, to nie jedna. To nie Madden czy inna FIFA, gdzie poszczególne wersje różnią się składami drużyn i czcionką w tytule. Przynajmniej moim zdaniem.

Witam! Czy jeśli w LBP2 po zaimportowaniu profilu z części pierwszej zagramy w jedynkę i zdobędziemy jakiś przedmiot, zostanie on przeniesiony do 2?

Z tego co mi wiadomo, wszystkie znajdźki z LBP1 są kompatybilne z LBP2. Znaczy, teoretycznie powinno to działać dokładnie tak jak opisujesz.

Witam Szanownego Doktora Maksymiliana. Co oznacza skrót DS (chodzi mi o handhelda Nintendo)? Pozdrawia (ponownie) Maksymilian. P.S. Tak naprawdę, to nazywam się Krystian. Maksymilian to moje imię z bierzmowania.

DS to ściśle tajny i niemożliwie złożony kryptonim, jakim Nintendo ochrzciło swój plan podboju wszechświata za pomocą niepozornej konsoli przenośnej. Skrót nie ma rozwinięcia, choć wtajemniczeni twierdzą, że chodzi o Dual Screen. Pozdrawia równie przyszywany Maksymilian (notabene: dzięki za sprzedanie mi swej mrocznej tajemnicy. Dexter by się nie powstydził).

NEOGO

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Clint Mansell skomponuje muzykę do Mass Effect 3

Vlad21: No to nieźle. Nie grałem jeszcze w Mass Effect, ale jeśli jednym z budulców klimatu będzie muzyka Mansella, warto będzie się zastanowić. Moon faktycznie jest genialny.

Berek: Kompletnie nie rozumiem tej zmiany. Owszem Mansell świetnym kompozytorem jest, pokazał to nie raz, ale muzyka Walla była jednym z głównych budulców klimatu gry. Oby to się nie zmieniło…

Temat: Xperia Play

Robotobibok: Ostatnio dołączyliście do NEO recenzje gier na iPhone, a teraz jeszcze dojdzie ten sprzęt. Jak Wy te wszystkie gierki zdołacie porecenzować? Aż zaczynam doceniać moją robotę od 7:00 do 15:00!

Kylu513: Dla mnie to rewelacja. Na PSP się zawiodłem i go sprzedałem, ale Xperię Play sobie chyba sprawię. Zawsze uważałem, że konsola + telefon + mp4 to idealne połączenie.

Przemoch: To jest przecież zwykły telefon z Androidem, a gry z Android Marketu można ściągać.

Temat: Killzone 3 po polsku

Krzysztof Kopeć: Bardzo mi się podoba. Nareszcie to brzmi jak powinno.

Robson: Mam już dość tych samych głosów w kolejnych lokalizacjach. Kilka jest OK, ale większość do chrzanu, żeby nie powiedzieć do d… Problem niemal wszystkich polskich dubbingów to niepasujący do facjaty/gabarytów głos. Czesi wyprzedzają nas na tym polu o lata świetlne, wystarczy popatrzeć na jakikolwiek film z ichnimi głosami.

ZaleraPl: Dubbingi z roku na rok są coraz lepsze. Nie można sugerować się tylko starymi, tylko tymi co są i jaki poziom oferują.

PiterAXPL: Dopiero intro, a już tyle ku**w. W końcu nie rzucają cholerami na lewo i prawo, i polskie studio dubbingowe pokaże na co stać polskie przekleństwa. Kto wie, może to będzie konkurencja dla Battlefield: Bad Company 2.

TraanZ: To jest jakaś masakra. Doceniam wysiłki dubbingowców, niemniej ja ciągle czuję się jakbym oglądał Shreka, a nie grę wojenną. Po prostu nie pasują mi takie głosy. Nawet parę ku**w tego nie zmieni.

Temat: Żegnamy Bizarre Creations

Sake: Naprawdę przykra sprawa. Dziękuję za wszystko, a przede wszystkim za Metropolis Street Racer.

GingeR13: Szkoda, bo Project Gotham Racing fajnie się rozwijał jako alternatywa dla Forza Motorsport i mimo genialnego NFS: Hot Pursuit chętnie bym pojeździł po miastach w PGR5.

Dołącz do dyskusji na neogo.pl

FORUM

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Next Generation Portable

Dante2003: Genialnie, że ma dwa analogi! To będzie jedyny sprzęt przenośny, który nadaje się do strzelanek FPP.

Tawotnica: Sony nie dyskryminuje leworęcznych tak jak Nintendo. Dwa analogi musiały się znaleźć w nowej przenośce Sony, pytanie tylko było jakie? Na szczęście pierwsze opinie są pozytywne i mam nadzieję, że nowe thumbsticki rzeczywiście okażą się o niebo lepsze od starego nuba.

Carbon: Ciekawe, w jakiej technologii będzie ten OLED, chociaż myślę, że żywotność zostanie dopracowana na tyle, że po kilku latach nie będzie gorzej świecił. Graficznie będzie miazga i nawet nie ze względu na parametry konsolki oraz wyświetlacza, ale właśnie na zastosowanego OLEDa, którego jakość obrazu i kolory będą masakrować.

Kurzy: Generalnie widzę jak się steruje w PSP2 i jak wchodzi się po ścianach. Jeszcze laser mogli dołożyć do rączki, żeby celować w ekran. NIKOGO. Wolę sobie iPhone 4 kupić do gier na 10 minut i do słuchania muzyki.

Temat: Dead Island

Druciak: Nie no, teaser mnie zmiażdżył. Świetnie zrealizowany, spokojny, nastrojowy i widać, że cały czas jest ta sama formuła gry od 2007 roku. Oby tak długi proces developingu nie spieprzył dobrze zapowiadającego się tytułu. Mnie kupili.

Raikoh: Mistrzostwo świata ten trailer. Targa uczuciami, jak wiatr liśćmi jesienią. Piękne i smutne. Wcześniej ta gra mnie w ogóle nie interesowała, a teraz wypatruję kolejnych materiałów na jej temat.

Jedyn: Trailer jest świetny, ale to tylko TRAILER, dodatkowo niemający wiele wspólnego z grą, która jest czymś na wzór Boarderlands wymieszanym z Dead Rising. Moim zdaniem Techland bardziej sobie zaszkodził, niż pomógł – w tej chwili świat gier oszalał na punkcie TRAILERA a nie gry, a jeśli gra nie będzie killerem (bardzo bym tego chciał, ale bądźmy realistami – polecam obadać demo Nail'd), to Techland zostanie zapamiętany jako studio wielkich obietnic bez pokrycia.

Olfeusz: Nawet Kojima się zachwyca (na swoim twitterze - red.).

Temat: The Darkness II

AdamekPL: Jedynka to jeden z najlepszych FPSów, w jakie miałem okazję grać na tej generacji. Może nie tyle gameplay stał na tak wysokim poziomie, chociaż był bardzo przyjemny, to klimat był wyśmienity. Wiele momentów zapadło mi w pamięć, więc ogłoszenie kontynuacji to świetna wiadomość.

cwany-lis: Liczę mocno na powrót do pseudo-frontu z I wojny światowej. Po tym co zaserwowała mi część pierwsza, ostro, na poziomie wręcz akademickim, zachęciła mnie do zapoznania się tym konfliktem. A mówiom, że gry nie uczom 1111!!!

Dołącz do dyskusji na forum.neogo.pl

ciekawi mnie czy można tak przyzwyczaić się do pism lub redaktorów, że po ich odejściu z branży będziemy tęsknić? Jest to dość głupie, jednak kupowanie NEOplus i czytanie go w drodze do domu to jeden z moich rytuałów. Smutno by mi się zrobiło gdybym otworzył nowy numer, a kogoś by zabrakło. Czytam N+ od ponad roku, więc odejście jednego z redaktorów nie wpłynęło zbytnio na mnie, ponieważ nie za bardzo zdążyłem się z pismem zintegrować. Ale ludzi czytających dajmy na to Reset, przez tyle lat było ich wielu. Regularni czytelnicy po prostu przerzucili się na inną gazetę czy może z depresją płakali przez miesiące w kącie? Nie wiem, co stało się z wszystkimi osobami, które tam pisały. Jeśli zastanowiłbym się wtedy, co stanie się z ludźmi, którzy odeszli z pisma i zmienili branżę na inną, a gry traktowaliby jak coś, co nie istnieje, i zastanowiłbym się, że ze mną też tak może być w przyszłości, to łza by mi się w oku zakręciła. To chyba tyle.
Ycho

Heh, z tym płakaniem miesiącami w kącie to może lekuchna przesada, ale przeżyłem ładne kilka upadków lubianych miesięczników o grach i bywało ciężko, choć z każdym kolejnym skóra człowiekowi grubieje. Tym fajniej wiedzieć, że także w dzisiejszych czasach istnieje więź pomiędzy czytelnikami a ulubionym pismem. Zaraz się człowiekowi cieplej robi na sercu, czy gdzieś tam indziej („na pewno nie zwrócił uwagi na moje lekkie nietrzymanie moczu", jak głosi reklama). Pozdrawiam ciepło.

NEOplus, Inc

Witam. Już zapomniałem jak się pisze maile. Wszak to było modne w latach 90., a teraz mamy fejsbuki i inne skype-skype.

Apage!

Ale spróbuję. Gulash przykazał pisać, co myślimy o zmianach w lutowym N+. Jako że myślę umiarkowanie dobrze, to postanowiłem tę krótką notkę uczynić. Przesadziliście! Numer mną totalnie pozamiatał. Martinez, Borek i Adrian Chmielarz! Do tego stale Grabarz (mój prywatny mistrz), DrMax (drugi prywatny mistrz) oraz stali felietoniści w liczbie dwóch. Mniam. Na resztę ekipy N+ także nie można narzekać – macie dużo osób z dobrym piórem (klawiaturą?) i poczuciem humoru. Żądam podniesienia ceny numeru do 99.99 PLN. Obecnie jest zbyt mała.

Wielkie dzięki! Nie tylko za czułe słowa, lecz także za ostatnie dwa zdania powyższego akapitu, które niniejszym planuję przeklejać w formie odpowiedzi na pojawiające się co parę miesięcy pytanie „a czemu N+ takie drogie?".

El Doktorre przedstawia: o przekłuwaniu zamiarów w czyn

Na początku chciałem pozdrowić całą redakcję. Tak dalej chłopaki, odwalacie kawał dobrej roboty dostarczając nam kawał porządnego pisma. Zabierałem się do Tego listu od jakiegoś czasu, ponieważ mam kilka pytań. Jeśli chciałbym pracować w redakcji, to co muszę zrobić? Oczywiście wiem, że trzeba być hardkorem i znać język polski, trzeba również wiedzieć, o czym się pisze. Wierzysz mi doktorku, że kładąc się do łóżka w nocy (znaczy się nad ranem, po skończonej sesji) zamiast po prostu zasnąć, biorę sobie grę (w myślach), w którą grałem i wymyślam recenzję? Kiedyś chciałem nawet spisać i wysłać Wam abyście ocenili, ale muszę jeszcze poćwiczyć. Tzn. chyba źle mi nie wychodziło.

Jak ryczał ze sceny Henry Rollins w Black Flag: „Don't think about it! Do it!". Jeśli w nocy wymyślasz recenzję, to następnego dnia usadź cztery litery przed komputerem i przekuj ideę w czyn. A mając już dwa-trzy przemyślane, napisane i poprawione teksty, wal z nimi do wybranej redakcji wraz z krótkim CV i kilkoma słowami uzasadnienia dlaczego właśnie Twoja kandydatura powinna ich zainteresować (to też niezły sprawdzian umiejętności przelewania myśli na „papier"). Gwarancji nie ma, ale takie już okrutne to życie. A czego nie robić – mogłeś przeczytać w poprzednim numerze. Na długiej liście znajduje się także pytanie „słuchajcie, no ale co ja właściwie mam zrobić, żebyście mnie wzięli?".

Wspólne kanapowe granie, także w kooperacji, zawsze miało w sobie coś magicznego.

Drugie pytanie. Czy w Polsce w ogóle potrzebują betatesterów gier konsolowych? Byłbym chętny, uwielbiam zarywać nocki, a tutaj dochodzi szukanie błędów i wszystkiego (trochę czytałem o różnych rodzajach problemów). Byłbym zainteresowany, ale nic nie znalazłem. Wujek Google nie chciał nic powiedzieć.

Potrzebują, choć w dość ograniczonej liczbie – w końcu zatrzęsienia rodzimych produkcji na konsole jak na razie nie odnotowano. Tym niemniej, nic Ci nie szkodzi uderzyć do producentów. Jest Techland, People Can Fly i jeszcze paru innych (z tym dobry wujek Gugiel powinien Ci wydatnie pomóc). Tylko nie zapomnij, że musisz porządnie sprzedać swoją kandydaturę. „Uwielbiam zarywać nocki" to już coś, ale raczej nie wystarczy.

Miel: Możesz też testować gry na komórki. Patrząc, w jakim tempie rozwijają się smartfony, niedługo będzie to zajęcie równie skomplikowane i czasochłonne jak w przypadku gier konsolowych. Zachodnie firmy chętnie zakładają studia testujące gry w Polsce.

Trzecie pytanie, a w zasadzie to taka osobista wypowiedź na temat Ciebie doktorku. Masz zaje***** poczucie humoru, czasami leżąc w łóżku i czytając N+ śmiałem się do bólu. Fajne masz też nazwisko, takie „mądre".

Prawda? Szkoda tylko, że absolutnie przekreśla moje szanse na zrobienie kariery poza granicami Rzeczpospolitej. Wnioskuję z częstotliwości, z jaką muszę literować je własnym rodakom.

Aha, jeszcze jedno i kończę. W numerze, który ukazał się w lutym (recenzja Killzone 3) pisał do Ciebie chłopiec, który miał nowotwór. Opowiadał swoją, że tak powiem karierę gracza, na końcu napisałeś, że jeśli w 1258 numerze (lub podobnie) ktoś napisze, że przygodę z grami zaczął od Kinecta, to użyjesz niecenzuralnych słów i zejdziesz na zawał. Słuchaj stary z całego serca życzę Ci, abyśmy ja i Ty dożyli tego numeru. Lepiej brzmiałoby (nie to, że Cię poprawiam): „Kiedy w szpitalu, mając lat duuuuużo, będę czytał numer 1258 N+ i ktoś napisze, że przygodę z grami zaczął od GTA 8, wtedy to była grafika, to zawał na miejscu...".

Różnice pokoleniowe w kwestii postrzegania grafiki przełykam jeszcze w miarę gładko, podobnie jak po długotrwałym i wyczerpującym treningu nauczyłem się nie łamać okolicznych mebli czołem, kiedy jakiś młodzieniec mówi, że warstwa wizualna Blade Runnera to słabizna.

Pozdrawiam serdecznie. Wiem, że i tak to nie zostanie opublikowane, bo mam pecha w życiu, ale fajnie, że mogłem napisać.
Michalski „Marasek" Marek ;**

Tym razem, jak widać, Ci się poszczęściło. To na pewno te buziaczki...

Grozą powiało

Witam Dokhtorha Maxa,

Witam kolegę Ozhohrekhsa.

Gdzież, ano gdzież podział się jakże wspaniały, powiewający makabrą kącik o horrorach? Już fakać, za przeproszeniem, pojęcie „kącik" w domyśle comiesięczny, ale jakaś wzmianka lub sekcja raz na ćwierć roku z jakimś ciekawym artykułem dla tych wszystkich maniaków (including myself, yo) byłaby mega dobrą sprawą. 2011 nadszedł, więc może najciekawsze zapowiedzi na bieżący rok dla wszystkiego co jeszcze ma związek z horrorami? W dobie tych wszystkich Kinect Shitnesów, Mówóf Srówóf i innych popierdółek, które mają czelność nazywać sie grami, wzrasta chęć

na coś brutalnego/poważnego/strasznego.

Wstrzeliłeś się, jak nie przymierzając, pocisk z shotguna w nabrzmiały zombiaczy łeb, bo właśnie podjęliśmy decyzję o przywróceniu Grozy do życia (choć na chwilę) po długich miesiącach nieobecności. Wypatruj kolejnego numeru NEOplus.

Jakby się tak zastanowić, nie musi być to kącik stricte o horrorach (no, nie wszyscy muszą lubić), ale kącik dla gracza poważnego, w którym omawiane byłyby gry pokroju Silent Hill, Deadly Premonition, Heavy Rain, Fahrenheit, Condemned, Fear. Jest na co czekać, z tego co widziałem. Ciekawe ile z tych gier w ogóle ma jeszcze wyjść, jakby któraś z nich została skasowana, odpisz krótko przy niej pisząc R.I.P., bo szczerze mówiąc o paru z nich nie słyszałem dawno. Tak czy siak warto czekać choćby na: Rainy Woods, I Am Alive, Dead Island, The Last Guardian (raczej zapowiada się na poważną grę, pomimo całej tej baśniowej otoczki), Metro 2034, Silent Hill 8... Na pewno jest jeszcze dużo więcej, których nie wymieniłem. Nic innego nie pozostaje, tylko napisać, że wymiatacie i żeby Bioshock Infinite pojawił się przed końcem domniemanego końca świata. 2012 blisko, więc na Gran Turismo 6 nie ma co liczyć. Pozdro!
ozorex

Pozdrawiam również i spieszę rozwiać wątpliwości. Kącik poświęcony szeroko pojętym „dojrzałym" grom – nieco dyskusyjna sprawa, bo „dojrzałość" jest pojęciem względnym, a produkty roszczące sobie do niej prawa reprezentują spory rozrzut gatunkowo-tematyczny. Mógłby wyjść z tego groch z kapustą. Może lepiej więc, gdy o walorach tej czy innej gry mogących przyciągnąć dojrzałego gracza piszemy bezpośrednio w materiałach jej poświęconych. Co do wymienionych przez Ciebie „niepewnych" tytułów: Rainy Woods to nic innego niż właśnie Deadly Premonition, o nowym Silent Hill mogłeś poczytać obszernie w poprzednim numerze, zaś pozostałe gry wciąż znajdują się w produkcji, choć raczę wątpić, że pojawią się na półkach sklepowych jeszcze w tym roku. Tym niemniej, powinny zdążyć przed Armagedonem, czego sobie i Wam serdecznie życzę. Pozdro.

PS: Rozkminiałem ostatnio jaki związek może mieć najnowszy Bioshock z pozostałymi dwoma częściami i doszedłem do wniosku, że może Columbia wybudowana w chmurach nad oceanem po prostu do niego spadła. Ryan wcale nie wybudował miasta tylko naprawił to, co się zepsuło i nazwał je Rapture. Albo tak naprawdę było pełno różnych miast w chmurach, Rapture było jednym z nich, ale upadło, a w nowym Bioshocku będziemy świadkami takiego upadku? W końcu „what comes up, must come down" c'nie? :D

Hmm... Twist byłby w iście shyamalanowskim stylu, tzn. wszystkim tak jakby się narzuca, ale nikt do końca nie wierzy, że mogliby tak przegiąć. Chyba łatwiej byłoby wybudować od podstaw całe to podwodne miasto, niż „naprawić" utopioną zbieraninę rozklekotanych budynków. Pomijając już fakt, że Columbia niespecjalnie przypomina późniejsze Rapture.

Kanapowe zbliżenia

Witam serdecznie! Taka sytuacja. Rozmawia dwóch znajomych o tym, jak wymiatają przez sieć w Starcrafta. I jeden w końcu, pewnie żeby pokazać, że to on jest „większym hardkorem", zaczyna opowieść o swoim współlokatorze. Nazwijmy go po prostu Rumejt, tak z anglosaskiego. Rumejt gra w Stracrafta odkąd pamięta, a o ile jego pamięć nie zawodzi, to od roku 1998, czyli premiery Starcrafta. Nie kwestionuję jego pasji strategicznych, ale ja wtedy próbowałem zdobyć wszystkie kryształki w pierwszym Crocu i bałem się grać w Resident Evil (do którego jeszcze wrócimy!). A niby jesteśmy rówieśnikami. No ale przyjmijmy, że „starcrafczy" już od trzynastu lat. Codziennie siada przed komputerem i czeka aż ktoś będzie chętny do pojedynku. Gdy już jakaś niewinna duszyczka się nawinie, naciąga paluszki i w kwadrans, kiedy przeciwnik nie zakończył nawet procesu planowania gry, Rumejt zwycięża. Tak po prostu. Ma bowiem wszystko już tak rozłożone, że niemożliwym byłoby zaskoczenie go, a tym bardziej pokonanie. To drugie nie zdarzyło się ponoć od kilkunastu miesięcy.

Jeśli „starcrafczy" od 13 lat, to kilkunastomiesięczna seria zwycięstw aż takiego znowu hardkora z niego nie czyni. Szympans by się nauczył i do tego właśnie – nie ujmując zbyt wiele samej grze – sprowadzają się potyczki w SC. Ot, konkurs odruchów warunkowych. Kto szybciej wodzi kursorem po ekranie i wciska klawiszowe skróty – takie długaśne QTE. Bo o specjalnej taktyce po kilku latach grania nie ma co mówić – mapki wyuczone na pamięć, a na każdą zagrywkę wroga ma się już wyrobioną odpowiedź. Bo jeśli się nie ma, to po nas. Dlatego też, mimo że do Blizzarda mam spory szacunek, a w SC2 pykam sobie regularnie od paru miesięcy, nie dla mnie multi w ich grach. Kiedyś trzeba pożyć.

Druga sytuacja, tym razem z mojego własnego podwórka. Pod koniec sesji zamówiłem sobie Resident Evil 5 z zamierzeniem wyciśnięcia zeń ostatnich soków i osiągnięcia platyny. Lubię tak. Ale ledwo rozpocząłem popołudniowe „mielenie", gdy napisał do mnie stary znajomy z pytaniem, czy nie miałbym nic przeciw, aby wpadł z wizytą. Gdy już zawitał i pogadaliśmy o sprawach koniecznych („A co tam?"), trzeba było zdecydować, co robimy przez resztę wieczoru. Piwo odpada, ponieważ ja chory, on kierowca. Wtedy właśnie, zapewne za sprawą ponadprzeciętnych zdolności umysłowych, przypomniałem sobie o trybie multiplayer w najnowszym Residencie. Przeszliśmy jeden rozdział w trybie kooperacji. Bawiliśmy się fenomenalnie i „połknęliśmy haczyk" niczym zgłodniała rybka. Kumpel wpada teraz dzień w dzień, przemierzamy spalone słońcem czarne lądy i nawet nie chce mi się kontynuować przygody w pojedynkę. Jedna partyjka przez sieć uświadomiła mi jednak, że siła („SIŁA! Nie ma opie****ania!") nie tkwi w samej kooperacji. Cała magia polega na więzi, jaką w autentycznym życiu zbudowałem z tą osobą i fakcie, że siedzimy obok siebie, przedrzeźniamy się nawzajem, żartujemy z siebie. Zabrzmię teraz pewnie niczym siwobrody zrzęda, ale co tam – jak za starych czasów! Przypominają się gimnazjalne mordownie w Quake'u, łezka byłaby zakręciła się w oku, gdyby nie fakt, że mocne z nas chłopy. I jednocześnie czuję się większy, lepszy, bardziej hardkorowy niż Rumejt. W jego przypadku, gra z drugą osobą przypomina partię szachów – wyrachowana, przemyślana, chłodna i stateczna.

Oj, Starcraftowi, wbrew pozorom, do szachów (nawet ich „szybkiej" odmiany) daleko.

Rumejtowy multiplayer to łabędzi śpiew – budzi podziw, ale jednocześnie smuci. W porównaniu do niego, moje codzienne partyjki w wybijaniu czarnoskórych Majini przypominają udane kino rozrywkowe (czyli nie „Skyline", który wciąż powoduje u mnie nocne koszmary – offtop, wiem, ale musiałem ostrzec!) lub kufel piwa w doborowym towarzystwie. Po stokroć bardziej mi to odpowiada i pewnie dlatego nie wycisnę nigdy platyny z tytułu, który wymaga zdobycia kilku trofeów w rozgrywkach sieciowych. Długość niczym mały felieton, czas więc kończyć :) Pisałem dzisiaj na swoim, kurka, blogu (a co, faceci też mogą, zwłaszcza studenci polonistyki) i temat sam mi wpadł do głowy. Poczułem potrzebę podzielenia się. Pozdrawiam
Adaś Piechota

No i fajnie. Koniec końców każdy gra w co lubi. Warto przy tym wspomnieć, że przykład „bezdusznego" SC z Twojego listu spokojnie można zastąpić dowolną, niekoniecznie rdzennie piecową grą multi. Wiadomo, że nie ma porównania między sklepaniem anonimowego gracza przez sieć a rozpychającego się na kanapie kumpla. Ale też sam zauważyłeś, że zagnać dwóch dorosłych graczy przed jedną konsolę udaje się od święta. A anonim po drugiej stronie kabla zawsze się znajdzie.

I tym umiarkowanie optymistycznym akcentem żegna się Wasz, z grubsza anonimowy, redaktorek. Przypominam, że zawsze można, a nawet wypada zasypywać nas listami (niekoniecznie anonimowymi) na zajmujące Was tematy. Do przeczytania za miesiąc. ■

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam, mam pytanie odnośnie bijatyk na X360. Recenzje wybiły mi z głowy grę w Street Fightera na padzie od Xboxa. Jak to jest z innymi mordobiciami. Pozdrawiam GS.

Z tymi padami różnie ludziska powiadają. Znam takich wariatów, którym lepiej gra się w mordobitki na padzie do X360 i nawet ten głupawy krzyżak im nie przeszkadza. Może więc spróbuj, a nuż jesteś jednym z tych ubermenschów. A jeśli bardzo Ci zależy, kupuj arcade sticka – wybór czempionów.

Witam szanownego doktorka. Masz wyniki sprzedaży F1 2010 na świecie? Pozdro Joey.

Poszło ponad półtora miliona. Np. w UK wygryzło z pierwszego miejsca listy przebojów Halo: Reach i Dead Rising 2. Czyli źle nie jest.

Witam i pozdrawiam całą redakcję NEOplus. Zwracam się do Was z prośbą. Może w dziale Retroplus poruszylibyście temat serii Bloody Roar.

Mmmmmooooooooooożeeeeeeee...

Asura's Wrath! Dajcie jakieś informacje o AW. Jestem wściekły jak sam bohater slashera. Pozdro dla Miensoluda, Koksiaka i innych ciołów – Jezus Mephius Christus. Lol.

O Asura's Wrath jeszcze z pewnością przeczytasz na naszych łamach. Na razie nowych informacji tyle, co kot napłakał. Nie wiadomo nawet czy gra ukaże się jeszcze w tym roku, więc naparz melisy i uzbrój się w cierpliwość.

Pomóżcie! Co mam powiedzieć żonie, która gani mnie za to, że pięcioletnia córka woli grać ze mną w Batman: Arkham Asylum aniżeli stroić Barbie?! Warpgate.

„Kochanie, czyż nie lepiej, kiedy nasza latorośl spędza czas z własnym ojcem, niż wykoślawiając sobie wizerunek kobiety zabawą z tym plastikowym babonem? Spójrz tylko jak dobrze jej to robi – już udało jej się znaleźć sposób, by bawić się ze mną grą przeznaczoną stricte dla jednego gracza".

O MISTRZACH, KTÓRZY PODRÓŻUJĄ PO ŚWIECIE, O TYM CZYJE KUNG-FU LEPSZE I SPALONYCH KLASZTORACH

Kiedyś, dawno temu salony z automatami nie polegały na tym, że stały tam mafijne wrzutki hazardowe. Polegały na tym, że stały tam automaty i… często bujane koniki oraz samochody dla dzieci. Też na monety. Automaty zajmowały także znamienne miejsce w zainteresowaniach Gulasha, który dawniej kiedy się tylko dało poświęcał im parę słów, a nawet rubryk stałych. I to nie dlatego, że automaty to takie konsole na pieniążka. Raczej jest to po prostu zupełnie inna historia spędzania czasu. Cała kultura spędzania czasu. Ni mniej, ni więcej.

Dziś tego typu rozrywki spotykane są najczęściej w nadmorskich kurortach, gdzie cieszą się niesłabnącą rzeszą fanów. Głównie dlatego, że jak nad polskim morzem pada (a często pada), to zupełnie nie ma co robić i na potęgę pochłania się gofry, hot dogi, kupuje piłeczki na gumkach i gra na automatach. Czyli jakby ktoś chciał wykminić skansen automatowy, to zapraszamy nad morze. Skillzora uświadczysz tam z rzadka, za to wymówkami o niedziałających gałkach, guzikach i krzywej podłodze można by wypełnić ze dwa podręczniki pt. „najgłupsze metody ratowania dobrego imienia w weekend, w pigułce i czopku". Anyway – kultura konsolowa w takich miejscach kiedyś kwitła. W czasach, kiedy Gulex z Wiekopomnymi Sąsiadami zwozili sobie pierwsze konsole, srodze gawiedź spotykała się w salonach. W jednych dwójkami, trójkami, żeby popykać w coś, w co się dało we dwie osoby. W innych samotnie bardzo.

Z tych samotnych salonów wyrosło wielu zapomnianych dziś mistrzów. Jednym z nich był mistrz Contry z Łeby, który ukształtował moją miłość do konsol na resztę życia. Rodzice lecieli na plażę, a ja leciałem do salonu, by spijać mądrość z jego ust pąkowia. Łysy był, walił piwskiem i miał podkoszulek w paski oraz złoty kajdan, ale potrafił przejść Contrę na jednym żetonie i zrozumiałem, że Hitler oraz Nietzsche mówiąc o nadludziach, myśleli właśnie o kimś takim. Cały turnus zbierałem po złotóweczkach tamtego lata, a pod koniec wyjazdu miałem już całkiem sporo i z bólem wydałem to na masę żetonów do Contry, w którą ćwiczyłem, wchodząc z wolna na ścieżkę mistrzów.

Jakiś czas potem buda z automatami w Łebie została spalona. Czułem, że coś we mnie umarło. Jakby ktoś zburzył klasztor, z którego wyszedłem.

Następnie doszło do epizodu z Tekkenem. Być może dla wielu z Was Zakopane ma coś wspólnego z narciarstwem. Dla mnie też. Być może nawet kojarzy się z wyprawami w góry. Mnie też. A może z Myszką Miki sprzedającą Oscypki, czyli pomieszaniem wszystkiego ze wszystkim. Cóż, mnie też. Ale najbardziej Zakopane kojarzy mi się z miejscami, do których lepiej nie wracać, bo im później, tym większa wiocha. Być może powinienem uznać, że nie byłoby tam tej całej chlewni, gdyby nie ssanie z rynku, toteż ilekroć tam jestem, raczej zapłakuję nad tym, na jakim poziomie rozrywka najlepiej się sprzedaje. Tak czy owak Zakopane też miało dla mnie swój automatowy epizod. Pojawiłem się tam jako domorosły miłośnik Tekkena 3, a konkretnie Leia, którym pokładałem się dziarsko na arenach, trzaskając stringami niczym czarny ziomek w college'u dla białych dziewcząt. Kiedy ekipa przyjaciół poszła na narty, ja oczywiście zadecydowałem, że nie będę jeździł, póki nie znajdę jakiegoś salonu z automatami. Odnalazłem, wszedłem i z nieśmiała, niczym na chińskim filmie kung-fu przyglądałem się lokalnym Mistrzom. Stałem tak długo poznając ich styl, aż uznałem, że „moje kung fu jest lepsze niż twoje kung fu". Parsknąłem, prychnąłem i zaraz się ktoś do mnie odwrócił, z pytaniem czy w T3 sążniście pacam. Odparłem, że i owszem, acz z rzadka. Zrobiłem minę holenderskiej modelki na wymianie międzynarodowej i już stałem przy automacie. Pierwszy mistrz został rozgromiony nawet nie wiem jak. Ręce mi się trzęsły. Drugi – też nie pamiętam. Zebrał się spory tłumek. Trzeci mistrz w salonie przegrał pierwszy mecz składający się z trzech rund i właściwie bez zbędnego komentarza pieprznął mi plombę w dziąsło taką, że nogą wymalowałem w powietrzu schematycznego gołębia pokoju, a następnie mi prąd w głowie odłączyli.

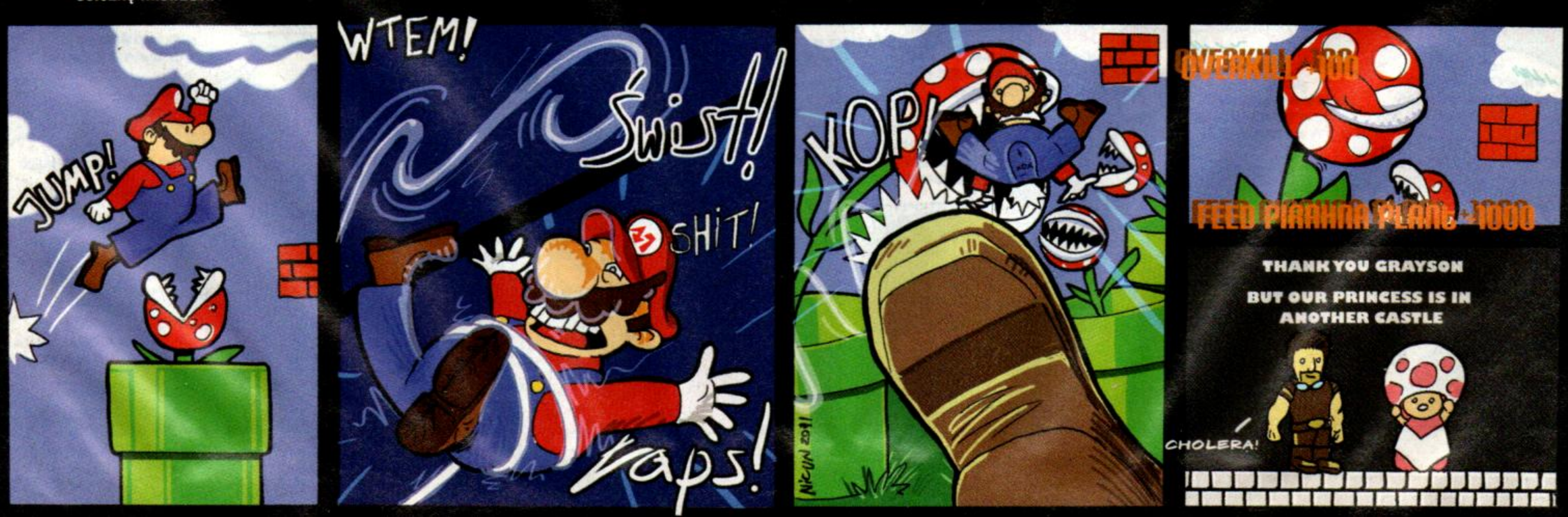
Tego dnia zrozumiałem, że bycie mistrzem jest czynnością bardzo polityczną i trzeba dobrze się zastanowić z kim i kiedy. Następnego dnia udałem się do innego salonu w Zakopanem, gdzie rozwaliłem jakiegoś lokalnego dziesięcioletniego mistrza w Street Fightera, tym razem bez obaw, że mi zrobi krzywdę.

NIC DZIWNEGO, ŻE WSTAJĄC OD KOLEJNEGO MULTIPLAYERA, W KTÓRYM NAWET NIE WIDZIAŁEM Z KIM GRAM I SKĄD TEN KTOŚ JEST, POMYŚLAŁEM, ŻE TĘSKNIĘ ZA TAMTYM CZASEM, KIEDY SAMOTNY WOJOWNIK MÓGŁ POJECHAĆ DO INNEGO MIASTA I WEJŚĆ DO SALONU Z AUTOMATAMI

Gdzie jest ten świat? Era konsol nastawszy, dała prawdziwym Mistrzom szansę na złażenie się po domach, po kafejkach z kanapami, gdzie liznąłem uberpro klimatu z Soul Caliburem. Byłem wstrząśnięty, że można spotkać się z kilkunastoma ziomkami i pocisnąć w mordobicie bez grama używek, tylko mechanicznie przełączając joypady, bo szkoda każdej sekundy, gdyż większość pierwszym autobusem rano śmiga runąć w domu na wyro. To były czasy liczenia klatek animacji i ćwiczenia minimum 90 minut dziennie. Moc.

A dziś? Dziś z rzadka wejdę tylko do salonu, gdzie mistrzów doświadczam tylko w grach tanecznych albo machanych rękami. Takich najwięcej. Laski fikają, ziomkowie kręcą się wokół znacząc teren. Reszta śmierdzi każualem.

Toteż nic dziwnego, że wstając od kolejnego multiplayera, w którym nawet nie widziałem z kim gram i skąd ten ktoś jest, pomyślałem, że tęsknię za tamtym czasem, kiedy samotny wojownik mógł pojechać do innego miasta, wejść do salonu z automatami. Gdzie mama nie pozwalała chodzić („Nie przyjechaliśmy nad morze, żebyś w dymie siedział! Na słońce wyjdź!"), a wielu było starszych. I tam wyzwać na pojedynek w swoje gry, rozpoznawszy obłożenie automatu (bo wszędzie było inne) i pokłoniwszy się mistrzom w gry, w które grać się nie umiało, ale pociskali na jednym żetonie całość i mieli jeszcze wpis do highscore. Też miałem parę takich srogich wpisów. Naprawdę niezłych. Wpisywałem się Lyu. To było, kurna, mistyczne! //Grabarz San



PODBÓJ BEZ GRANIC

DYNASTY WARRIORS 7 真・三國無双

三國無双 10th Anniversary

Produced by Ω-Force

16 www.pegi.info

01.04.2011

http://www.dynastywarriors7.eu

PS3 PlayStation 3 · XBOX 360 · XBOX LIVE · KT TECMO KOEI EUROPE LTD. · KOEI · speedtree · GALAPAGOS interactive

DYNASTY WARRIORS, the TECMO KOEI logo and the KOEI logo are registered trademarks or trademarks of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. ©2011 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2010 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. , PlayStation and are trademarks or registered trademarksof Sony Entertainment Inc. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are properties of their respective owners.

Partnerzy medialni: AXN · DEMOTYWATORY.PL · GAMINATOR.TV

Gra kompatybilna z 3D

Przeżyłem to

MOTORSTORM® APOKALIPSA

16+ www.pegi.info

"WALĄCE SIĘ MIASTO. NISZCZYCIELSKIE TRZĘSIENIE ZIEMI POCHŁANIAJĄCE WSZYSTKO NA SWEJ DRODZE – OD DRAPACZY CHMUR, PRZEZ MOSTY PO STACJE METRA. BYŁEM TAM. I PĘDZIŁEM NA ZŁAMANIE KARKU"

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

MOTORSTORM.COM

Demo do pobrania z PlayStation®Store

PS3

PlayStation 3

SONY

make.believe